PC Format®

OPREMA / IGRE / NOVICE / ZABAVA

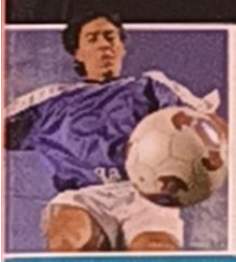
ŠTEVILKA 64 / JUNIJ

TEST PROJEKTORJEV

DOMAČI KINO

Opis 10 projektorjev za pravi domači kino

116 STRANI RAČUNALNIŠTVA IN ZABAVE



"NAJBOLJ NALEZLJIVA VEČIGRALSKA IGRA VSEH ČASOV PRIHAJA!"

Football Manager na internetu

Sestavite pravi medijski center

Snemajte, predvajajte, deskajte..

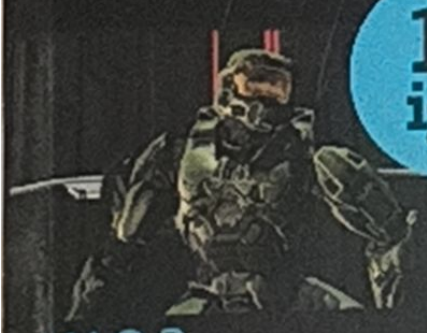
PLUS!

Hiter mobilni internet

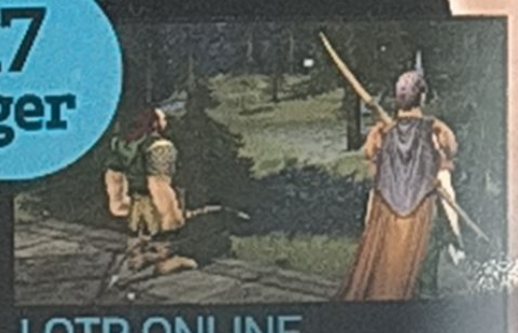
Krvav boj najboljše strojne opreme za vas

ATI Radeon HD 2900 XT

17 iger



HALO 2



LOTR ONLINE

DELAVNICE

18 STRANI NASVETOV

- PREDELAVA OHIŠJA
- VAŠ PRVI PODCAST
- VSE O WIKIPEDIJI
- ČIŠČENJE PC-JA

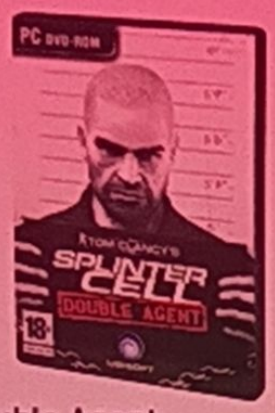
Poštnina plačana pri pošti 2102

VideoToP

JUNIJ 2007 / 64 / 5,99€ / 1.435,44 SIT

9 771580 819009

PC DVD-ROM



PC igra
Splinter Cell: Double Agent

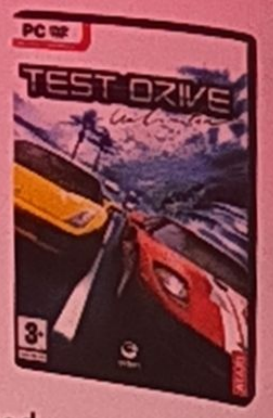
39,99 € 9.583 SIT

PC DVD-ROM

PC igra
UFO: Afterlihgt

39,99 € 9.583 SIT

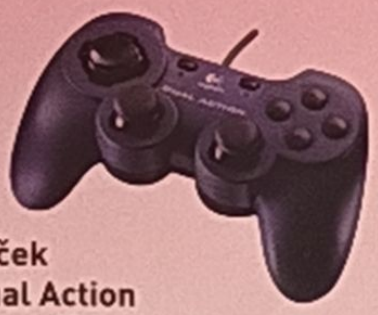
PC DVD-ROM



PC igra
Test Drive Unlimited

39,99 € 9.583 SIT

Logitech



Igralni plošček
Logitech Dual Action
Izredno udoben plošček za igranje na računalniku. Poleg dveh standardnih analognih mini paličic, ima tudi 6 popolnoma programabilnih tipk ter 8 smerni plošček.

24,99 € 5.989 SIT

LG Life's Good

3000:1
2 ms
DVI

22" široki LCD zaslon
LG L226WTQ
Ločljivost 1680x1050. Odzivni čas 2 ms, kontrast 3000:1, svetilnost 300 cd/m². DVI vhod z HDCP, TCO-03. Garancija 3 leta.

359,00 € 86.031 SIT

PCX computers

Core 2 Duo 2,13 GHz
2 GB ram
400 GB hdd
GeForce 8800 GTS 320 MB

intel Core 2 Duo inside

NVIDIA GeForce

Gaming računalnik
PCX Galateja 2
Procesor Intel Core 2 Duo E6420 2,13 GHz, pomnilnik 2 GB DDR2 533 MHz, trdi disk 400 GB sata2, DVD±RW zapisovalnik, gr. kartica Asus GF8800GTS 320 MB, napajalnik ATX 570W. Čitalec pomnilniških kartic. Garancija 1 leto.

1.099,00 € 263.364 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

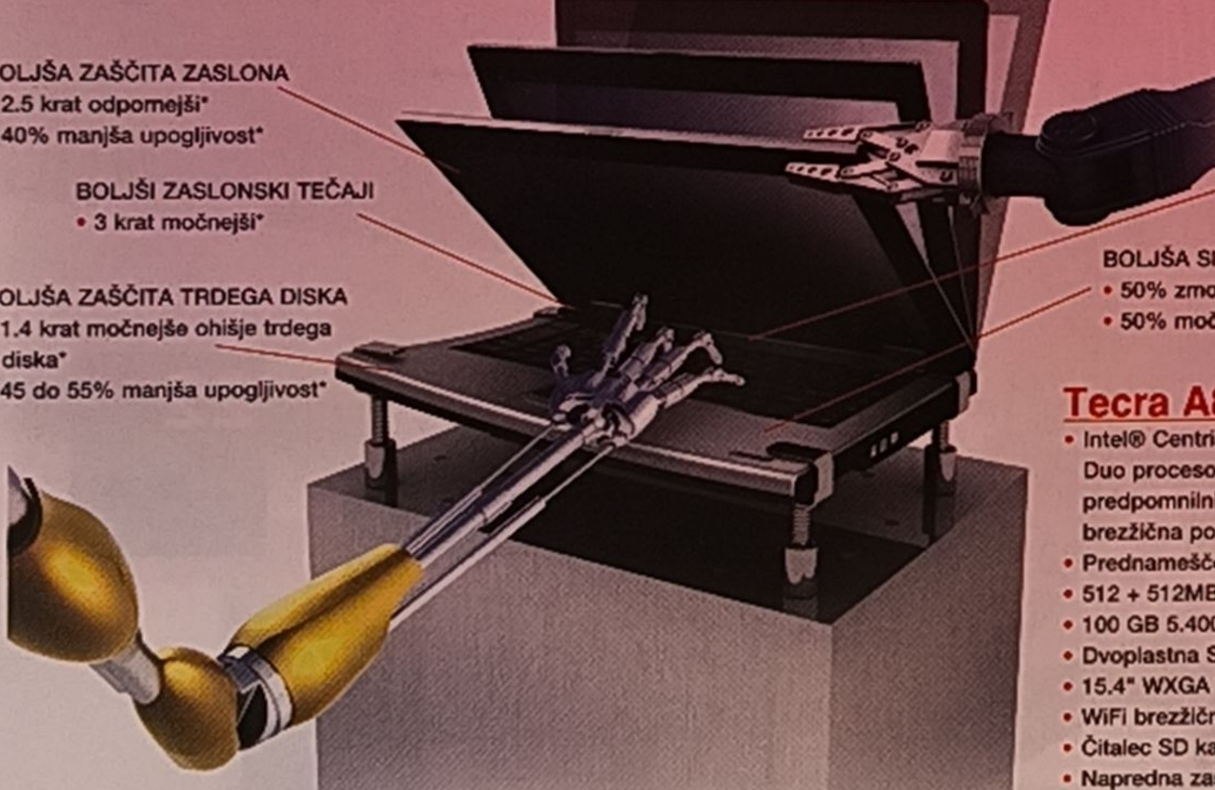
Bofex d.o.o. – skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 1. 6. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

Zmogljivost za zahtevne uporabnike – Tecra A8. Z garancijo vračila denarja.

Intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TOSHIBINO ZAGOTOVILO*. Če prenosnik Tecra A8 z mobilno tehnologijo Intel® Centrino® Duo, registriran v okviru te prodajne akcije, preneha delovati v prvem letu po nakupu in ga v garanciji popravi Toshiba ali njeni pooblaščeni serviserji, lahko obdržite popravljeni prenosnik, vrnili pa vam bomo tudi celotni znesek nakupa. EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.



BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA
- 2.5 krat odpornejši*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI
- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA
- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE
- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA
- 50% zmogljivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Tecra A8-103

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Business
- 512 + 512MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 100 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard, tipkovnica odporna proti politju
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **957,50 EUR** brez DDV (1.149 EUR z DDV, 275.346,36 SIT)
Cena: **1.082,20 EUR** brez DDV (1.299 EUR z DDV, 311.292,36 SIT)

Satellite A100-784

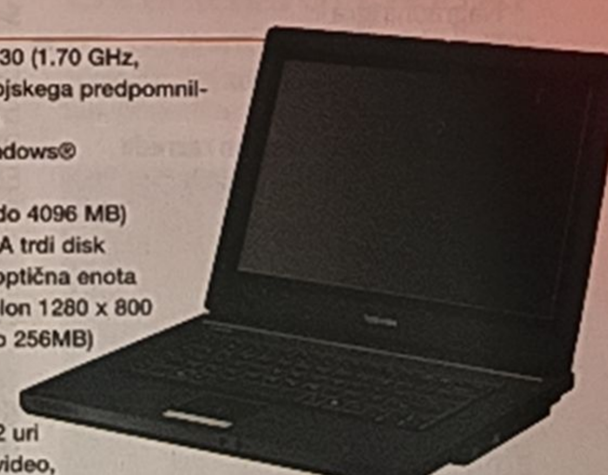
- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2250, Intel® PRO (1.73 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Basic
- 512 + 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 100 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g, 5 v 1 medijska reža, Bluetooth
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **765,00 EUR** brez DDV, (918 EUR z DDV, 219.989,52 SIT)

Satellite L30-113

- Intel® Celeron® procesor M-430 (1.70 GHz, 533 MHz FSB, 1 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® Vista Home Basic
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- ATI Radeon® Xpress 200M (do 256MB)
- WiFi brezžični LAN 802.11b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem, avtonomija do 2 uri
- 2xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena: **532 EUR** brez DDV, (638,40 EUR z DDV, 152.986,18 SIT),
cena z 1GB RAM: **592 EUR** brez DDV, (710,40 EUR z DDV, 170.240,26 SIT)



*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnice, vaše podatke lahko varno shranili in ugasnili prenosnik. Zaščita proti tresljajem mogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika. Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo so blagovne znamke Intel Corporation ali podružnic v ZDA oziroma drugih državah. Microsoft in Windows so ravno tako zaščitene blagovne znamke Microsoft Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

PCF 64/junij 2007

PCFormat®

● NA NASLOVNICI

22 Dobra kupčija
Sestavite tih in zmogljiv medijski center za pičlih 400€

72 Prihajamo v miru?
Zemlja je v resnih težavah v igri Universe at War.

106 Čistka
Počistite že enkrat digitalno navlako iz svojega sistema

VKLOP

Čisto novo in sveže...

10 Mesec v številkah
Smrt DRM?
Nagradna igra
11 Dohajanje novic
12 Service Pack 1 za Visto
Sendvič za PC-je
14 **Najboljša spletna stran razreda**
15 Konzole: Zabava z Mariom
Novo ime je Taxan
16 Bo Dell prodajal PC-je z Linuxom?
Ušesa na pecljih
Zlomljena visoka ločljivost
18 Za šankom
19 Drug format

VAŠVKLOP

20 Vaša pisma
Povejte kaj smešnega in si pripišite lepo nagrado

OPREMA

OPISI
● **42** Supertest projektorjev
Uživali smo v filmih
54 Test predvajalnikov MP3 **58** AMD ATI Radeon HD 2900 XT **60** Centrino Pro in Duo **62** Intel GMA X3100 **63** Samsonite Laptop Pillow/Pioneer DVR-112/Thrustmaster RGT Clutch Edition/Panasonic SDR-H250 **64** Fatal1ty Gaming Headset/Pama Sigma Sun Visor 2003 **66** TwinTech GeForce 8600GTS/Opti-UP Solar Charger **67** Canon PIXMA iP5300

TEME
56 Na pohodu: Evolucija procesorjev

DELAVNICE

94 Dostop do PC-ja na daljavo
● **98** Postanite Wikipedijec
● **100** Predelava ohišja
● **102** Naredite podcast
104 Mega stroj
106 Pospešite sistem

IGRE

NAPOVEDI
72 Universe at War
73 Two Worlds
74 Colin McRae DIRT
75 Overlord
76 Warmonger

OPISI
● **82** Halo 2
Nas je pošteno razjezil
● **84** Alpha Prime **86** LOTR Online **89** Ancient Wars: Sparta/Sonic Riders **90** Gesundheit!/QBeez 2/Sketch Warriors 2 **91** 6 Days: A Sacrifice/Purge/Rise Of Atlantis

TEME
78 Zakulisje:
● Football Manager Live

TEME

● **22** Medijski center za 400€
● **28** Mobilno računalništvo
● **34** Spopad Titanov
40 Uporabnost Windows Vista

STALNE RUBRIKE

5 Vsebina diska
32 Naročite se
108 Vprašajte Gregorja
113 DVD kotiček
114 Bobi Digital

Naročite se na PCFormat DANES!
Obrnite na stran 44 in preberite, kako lahko prihranite.

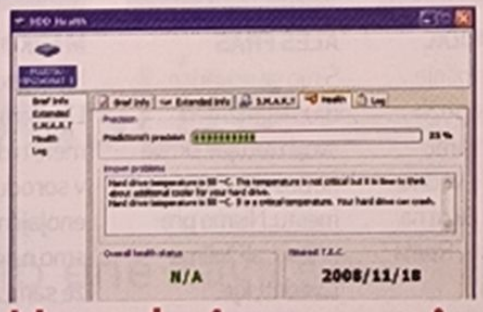
PCF64/junij 2007

Vsebina diska

Vsi programi in igre, ki jih boste potrebovali – na enem disku

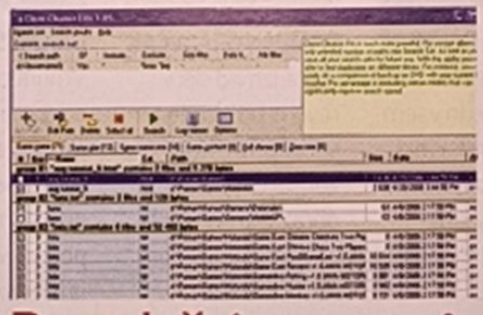
Filmska uspešnica
Jay in Tihi Bob vračata udarec

Ko ne smeta več prodajati trave na svojem najljubšem vogalu, Jay in Silent Bob najdeta nov smisel svojega obstoja v maščevanju tipom, ki so na podlagi njunih življenj zasnovali žaljiv strip. Tako se nadebudna in trajno zmešana mladca odpravita na pustolovščino svojega življenja v Hollywood, meko filmske industrije...



Uporabni programi
Merjenje zmogljivosti

Na disku boste tokrat našli pester nabor programov za merjenje zmogljivosti vašega sistema. Preverite, če res deluje tako, kot sami želite.



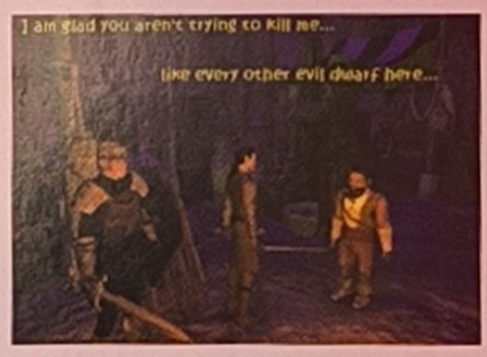
Brezplačni programi
Clone Cleaner Lite

Najdite in zbrišite vse podvojene datoteke, ki zasedajo prostor na vašem disku, in datoteke bolje organizirajte. Program celo ni omejen s številom diskov.

Težave z diskom? Javite se nam
Ekipa *PCFormata* vam lahko pomaga pri težavah z diskom, ne moremo pa vam nuditi pomoči pri uporabi samih programov, strojne opreme ali operacijskih sistemov.
info@pcformatslo.net 02 330 33 02

Demo
Ancient Wars: Sparta

Filma 300 v tem demu sicer ne boste mogli podoživeti, se boste pa lahko pozabavali s tremi narodi v epskih bitkah.



Modi
NWN2: Chronicles of Charnia

Rešite svojo sestro iz rok ugrabiteljev in ugotovite, kaj smrdi v deželi Charnii v tem simpatičnem modu za *NWN2*.

Modi
UT 2004: Alien Swarm

V novem kooperativnem modu za UT 2004 se boste lahko zabavali med vodenjem marincev skozi težave.

PCFormat
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Oddelek naročnin
Tel: 02 330 33 02

UREDNIŠTVO
Tel: 02 330 33 00, Fax: 02 330 33 11
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

Urednik Aljoša Hancman,
aljosa.hancman@videotop.si
Namestnica urednika Barbara Banovič,
barbara.banovic@videotop.si
Grafični urednik Brane Smodič,
brane.smodic@videotop.si
Grafični oblikovalci
Damijan Gradečak, Aleš Fras, Barbara Banovič, Marko Jaušovec, Denis Želj
Lektoriranje Barbara Banovič

Sodelavci
Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Aleš Meer, Gregor Mraz, Damjan Popič, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Sarlah, Borut Smuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Fotografije Damijan Gradečak, Aleš Fras

ZALOŽNIK
VideoToP
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11
info@videotop.si

Direktor Nikola Janković,
nikola.jankovic@videotop.si
Direktorica marketinga Janja Cebek,
janja.cebek@videotop.si
Vodja prodaje Maša Marko,
masa.marko@videotop.si
Vodja posebnih projektov Peter Ježovnik,
peter.jezovnik@videotop.si
Oglasno trženje Janja Cebek,
janja.cebek@videotop.si
Naročnine Manja Rojko,
manja.rojko@videotop.si

Tisk Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija Distribucija ČZP Večer d.d.
Naklada 8.300

VideoToP je založnik revij s področja prostega časa, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti želje naših bralcev tako, da jim damo revije, ki prinašajo visoko vrednost za denar, zanesljive informacije in ki jih je užitek brati. VideoToP je založnik revij Big Brother, Bravo, Digitalna Kamera, FHM, Game Zone, Moja skrivnost, PC Format, Pony Club, Popolni vodič in Yu Gi Oh World, izdajamo pa tudi hrvaški izdaji Bravo in FHM ter srbsko izdajo FHM. Več informacij o VideoToP-ovih izdajah je na voljo na www.videotop.si.

Na podlagi Zakona o davku na dodano vrednost sodi revija med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. DDV je vračunan v ceni revije. VideoToP in uredništvo PCFormata ne odgovarjata za vsebino in resničnost objavljenih oglasnih sporočil in prevzetih vsebin z navedenih ali oglaševanih elektronskih lokacij. Uredništvo prav tako ne prevzema odgovornosti za nenamerne in tiskarjske napake. Člankov iz PCFormata ni dovoljeno reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja založnika. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Uredništvo revije PCFormata ni zavezano k vračanju in odgovarjanju na prejete rokopise, fotografije in elektronsko pošto.

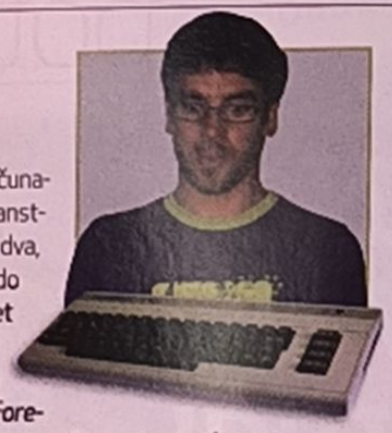
V kolikor revijo PCFormat s težavo najdete na prodajnih policah, vas prosimo, da pokličete Mašo Marko na 02 330 330 1, ali pošljete e-sporočilo na masa.marko@videotop.si. Revija PCFormat izide vsakega prvega v mesecu.

#64/06.07

PCFormat®

Naročnine sprejemamo 24 ur na dan
080 23 13 ali 02 330 330 2
E-mail narocnine@pcformatslo.net

Številka 64

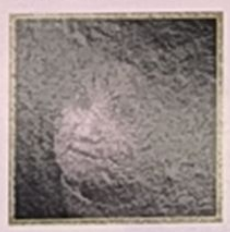


Številka štiriinšestdeset, s katero se ponaša tokratna izdaja *PCFormata*, ima v svetu računalništva posebno mesto. Programerji jo čislajo, ker so pač, in to je dejstvo dokazljivo z znanstvenimi metodami, čudaki in imajo fetiš na vsa števila, ki so rezultat potenciranja števila dva, nostalgiki jo obožujejo, ker še vedno sanjajo, da bo veliki Commodore 64 nekega delno do pretežno oblačnega četrtka vstal od mrtvih in s svojim kasetofonom sejal strah in trepet med neverniki, oboževalci strojne opreme jo imajo tetovirano na najmanj posončenih delih telesa, ker so srečni, da končno živijo v dobi 64-bitnih procesorjev, ljubitelji iger pa jo šele bodo častili, ker bo natanko toliko let preteklo od prve najave igre *Duke Nukem Forever* do njenega izida. Meni je verjetno všeč, ker bi določene koščke sebe lahko razvrstil v vse naštete skupine (seveda bi določene koščke sebe še raje obdržal pritrjene na okostje, ampak to je čisto druga basen), a še bolj verjetna je razlaga, da mi je številka 64 prikupna preprosto zato, ker mi je vedno najbolj všeč ravno zadnja številka *PCFormata*. Opala, čudno naključje, prejšnji stavek ima čisto natanko 64 besed.

Še en kultni film na DVD-ju, supertest projektorjev, spopad najbolj aktualne strojne opreme, *Lord of the Rings Online*, uporabne delavnice, vodiči, novice, tehnična pomoč daljši in krajši testi vsega, kar vsaj na daleč diši po računalništvu… 64. številka je vsekakor novi zmagovalec. Vsaj do naslednjega meseca. Ja, številka petinšestdeset mi že postaja simpatična.

Mimogrede – zgoraj omenjeni stavek verjetno sploh nima 64 besed, a če sem vsaj enega med vami pripravil do štetja, se bom z zadovoljstvom zarežal "muahahaha" in nato rdeč v obraz zbežal v hišo pred začudenimi pogledi mimoidočih, ki se jim bo zdel moj zlobni krohot neprimeren za javno nastopanje.

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@
videotop.si



BARBARA BANOVIČ
Obiskala je NT konferenco in vsem članom uredništva prinesla po en izvod Windows Viste. Šalimo se, nismo mi take sreče.

DAMIJAN GRADEČAK
Z ene izmed slik v reviji je po glasnem sporu protestno zbrisal Gregorjev obraz. Iskreno čestitamo tistemu, ki bo našel to sliko.

BRANE SMODIČ
Vrhunec letošnje nogometne sezone je že za nami, Brane pa še vedno neumorno čaka na poziv v vrste Reala iz Madrida.

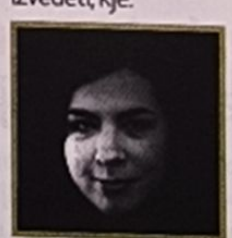
ALEŠ FRAS
Širijo se govorice, da enega izmed svojih tatujev skriva na posebej tajnem mestu. Nismo prepričani, ali želimo izvedeti, kje.

MARKO JAUŠOVEC
Kljub temu, da si z Urošem delita priimek, trdita, da nista v sorodu. Da nista enojajčna dvojčka smo nekako uganili že sami...

GREGOR MRAZ
Dvoboje strojne opreme si je predstavljal narobe, kar nas je skoraj stalo dveh kartic GeForce 8800. Poglejte na stran 34.

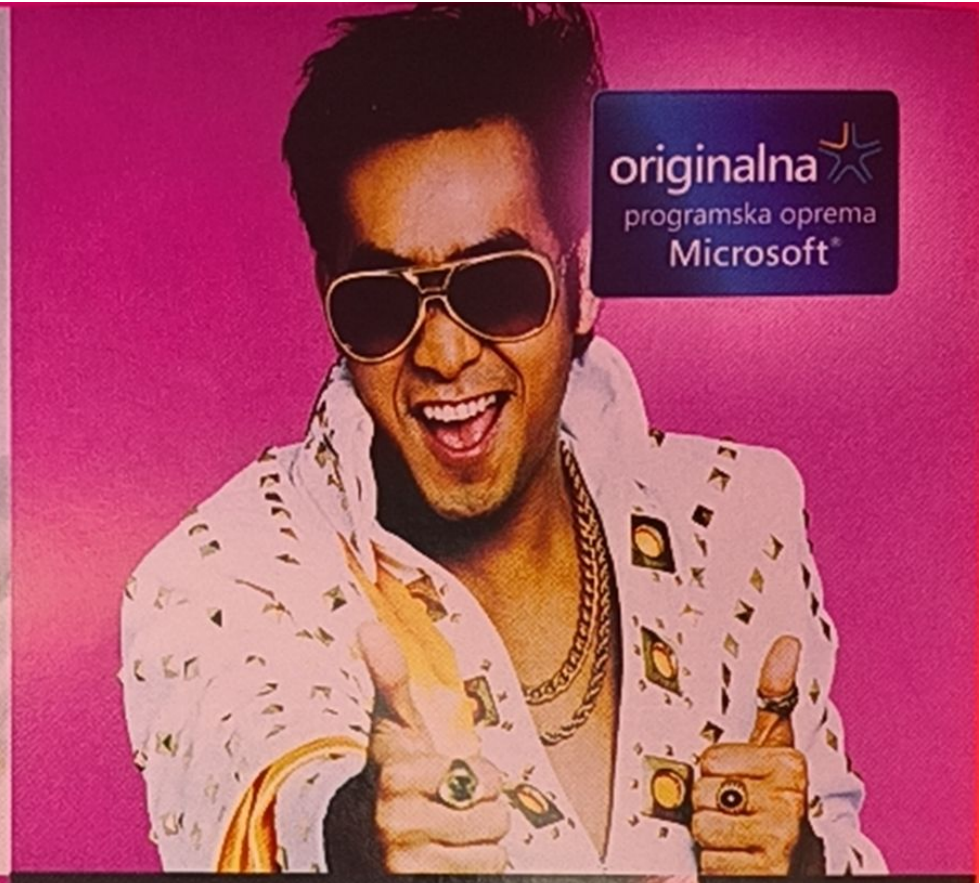
TOMAŽ BARTOLJ
Nerviral ga je določen Colin M. Proti njemu osebno sicer nima nič, se je pa namučil z namestitvijo igre z njim v naslovu. Pogled na stran 74.

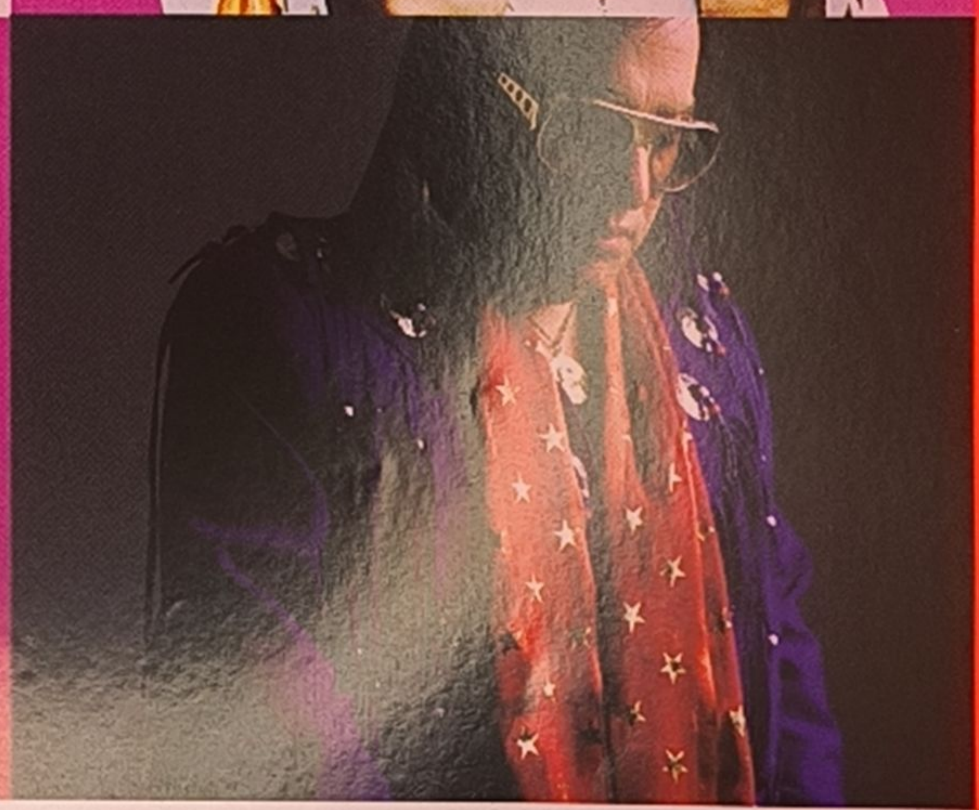
TOMAŽ KOTNIK
Občasno moramo nahraniti njegovo temno stran, da nimamo težav. Tokrat smo mu dali igrati igro *Overlord*. Obrnite na stran 75.



JELENA VARDA
Jelena je skromna. Ta mesec smo jo najbolj osrečili, ko smo odkrili dodatek za *Oblivion*, ki doda pokrajino Morrowinda. Na DVD-ju.

ANDREJ POTOČNIK
Združil je prijetno s koristnim in dobičkonosnim - ko je testiral projektorje za supertest je prodajal karte za ogled filmov.





Ne pustite se preslepiti ponaredkom!

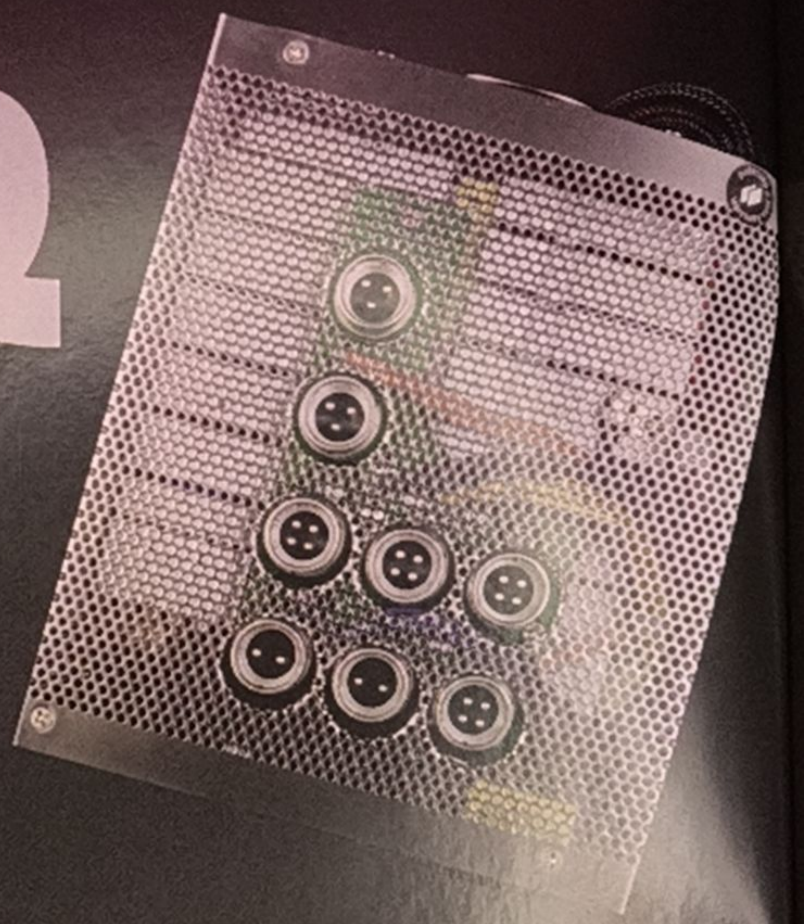
Za ceno ene kavice na dan je vaš novi **ORIGINALEN** operacijski sistem **Windows Vista**, ki ste ga kupili z novim računalnikom, odplačan že v treh mesecih po nakupu.

Več informacij na strani **www.microsoft.com/slovenija/originalno** ali na Microsoftovih informacijah 01 585 34 49.

Microsoft®

Novo & Sel

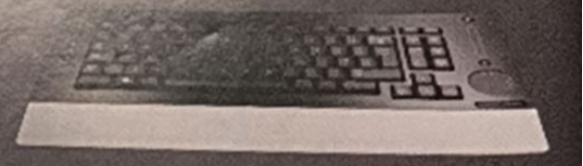
Slačimo najnovejšo strojno opremo



HIPER TYPE-R MODULAR II 720W

Sicer ni nov, a si Hiperjev napajalnik Type-R Modular II zasluži posebno omembo, preprosto zato, ker je krasen. Gre za najbolj bleščeč napajalnik na trgu, ker ima modularno zasnovo kablov, pa iz nečesa običajno samo funkcionalnega naredi celo lepoten dodatek.
www.hipergroup.com

S 730W na štirih 12v vodih bo Type-R Modular II čisto srečno napajal večino sistemov SLI ali CrossFire. V bistvu boste potrebovali kar nekaj energetsko potratne opreme, da bi utrudili enega od teh napajalnikov.



Tako ostra, da bi lahko z njo rezali pečenko, a je Edge tudi nabasana s celo goro dodatnih tipk, tako da bo idealna za medijske računalnike - ali za prestižno šminkersko igričarsko mašino.

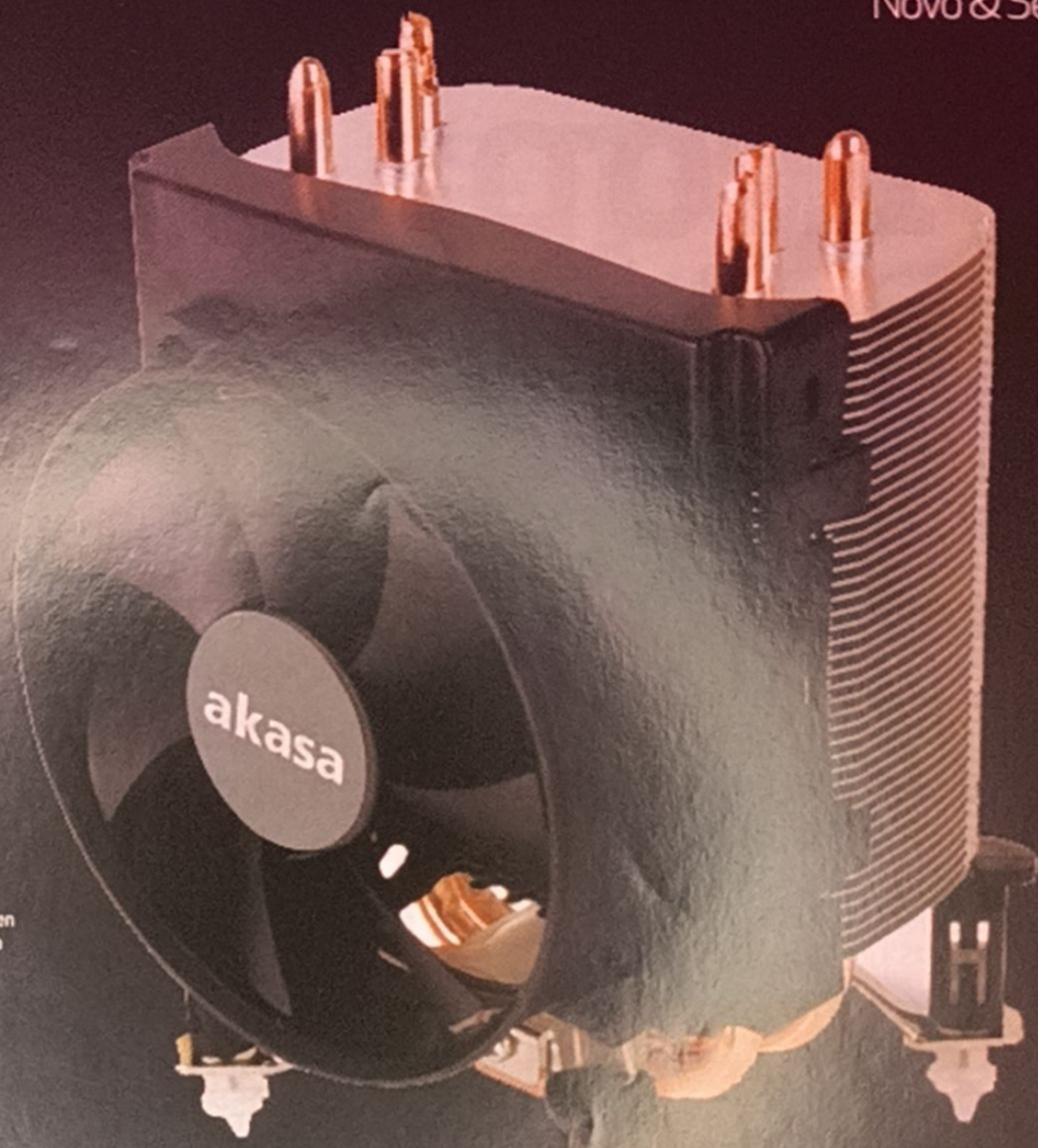
LOGITECH DINOVO EDGE

To je uradno najlepša tipkovnica, kar smo jih kdaj uporabljali. Od same oblike do na dotik občutljivih drsnikov - vse kar kriči po tem, da gre za prestižno napravo. In bolje za to tipkovnico, da je takšna, saj vas bo olajšala za svojih 500€. Au!
www.logitech.com

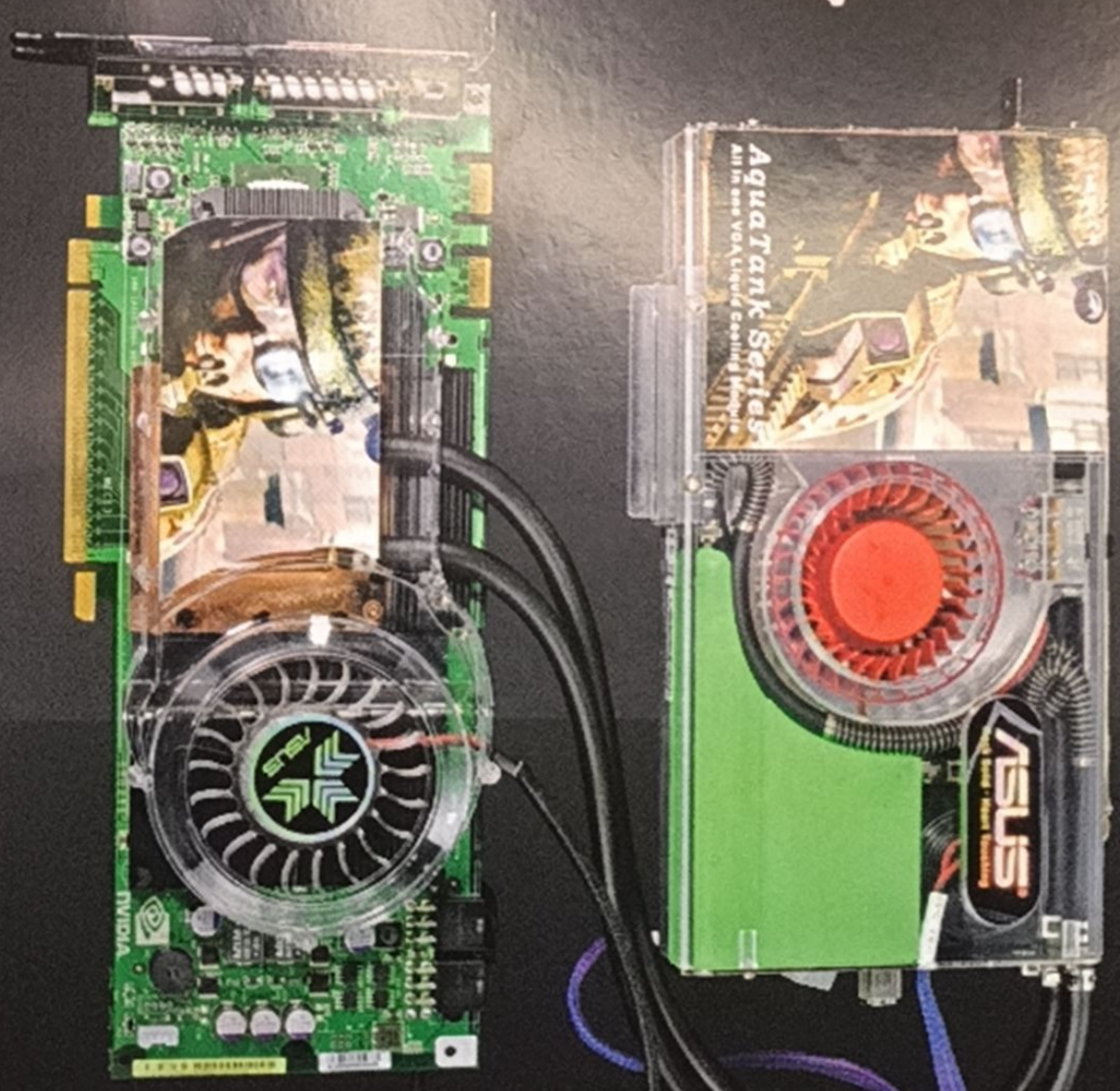
AKASA AK-965

Tale novi Akasin hladilnik se na teh straneh ni znašel zato, ker bi bil čudež tehnike, temveč zato, ker gre za pošteno, tiho in odlično izdelano zadevico, ki vas bo olajšala za manj kot 20€. Kako točno se dejansko obnese, pa vam bomo povedali naslednji mesec, ko ga bomo pošteno stestirali.

www.akasa.com.tw



Simpatično Sicer ne gre za v **celoti bakren** hladilnik, a zato bržkone prav dobra **izbira za** nove Intelove procesorje.



ASUS EN8800GTX AQUATANK

Vzemite najhitrejše grafično jedro na planetu, nanj nabijte odličen bakreni hladilnik z vodnim blokom in vse skupaj povežite z velikim, ločeno hlajenim rezervoarjem za vodo. Srečni rezultat? Najhladnejša in najhitrejša kartica na zemlji. Tako gre to.

www.asus.com

Vklop

Novice, brez katerih ste riba na suhem

Mesec v številkah

300

Količina ameriških dolarjev v milijonih, ki jih je pograbila industrija prenosne TV v letu 2006. Sodeč po ocenah raziskovalno analitične hiše Gartner, bo ta trg leta 2010 vreden že 25,4 milijarde dolarjev.

63

Toliko odstotkov trga trdih diskov z vgrajenim polprevodniškim pomnilnikom si delita podjetji Hynix in Samsung. Dobiček vseeno ni takšen, kot so tržniki upali.

15,5

Za toliko odstotkov je poskočila prodaja običajnih trdih diskov v lanskem letu glede na leto 2005. Samo v zadnji četrtini 2006 je bilo prodanih 119,7 milijonov trdih diskov.

2,7

Točk od desetih, ki jih je Greenpeace namenil Applu, na svoji "zeleni" lestvici tehnoloških podjetij. Najvišjo oceno, 8.0, je sicer prejelo kitajsko podjetje Lenovo.

1

Količina ameriških dolarjev (brez milijonov!), ki so jo dobili izplačano trije najvišji direktorji Googla v letu 2006. Zveni skopuško? No ja, v njihovo tolažbo - vrednost delnic, ki jih imajo možakarji skupaj v lasti, sega malce prek 31 milijard dolarjev.

Smrt DRM?

Pomeni odmevna kupčija med EMI in Applom res konec upravljanja z digitalnimi (avtorskimi) pravicami kot ga poznamo?

Medtem ko to berete, so vaše najljubše skladbe že razpoložljive prek iTunes, in to brez vsakršnega dodanega DRM (Digital Rights Management – upravljanje z digitalnimi pravicami). No, pravzaprav prejšnji stavek povsem drži le v primeru, da imajo vaši najljubši izvajalci podpisano pogodbo z EMI. Založniška hiša je namreč aprila oznanila, da bo njen celoten katalog po novem mogoče pretočiti brez kakršnihkoli vgrajenih programskih omejitev DRM.

Na prvi pogled se poteza zdi milo rečena nenavadna: ogromno glasbeno založniško podjetje, ki tako rekoč na stežaj odpira vrata v svojo do sedaj tako varovano zakladnico? "To je napreden ukrep, ki bo izdatno pripomogel k dodatni rasti trga digitalne glasbe," je za *PCF* povedal Dylan Jones iz EMI. A če pogledate pobliže, vse skupaj še vedno deluje rahlo cinično. Ta "napredni ukrep" nikakor ni preprosta ljubezniva zamenjava obstoječih, z DRM opremljenih datotek, za nezaščiteno glasbo – zadaj stoji dobro premišljen dobičkonosni model, o tem ste lahko prepričani.

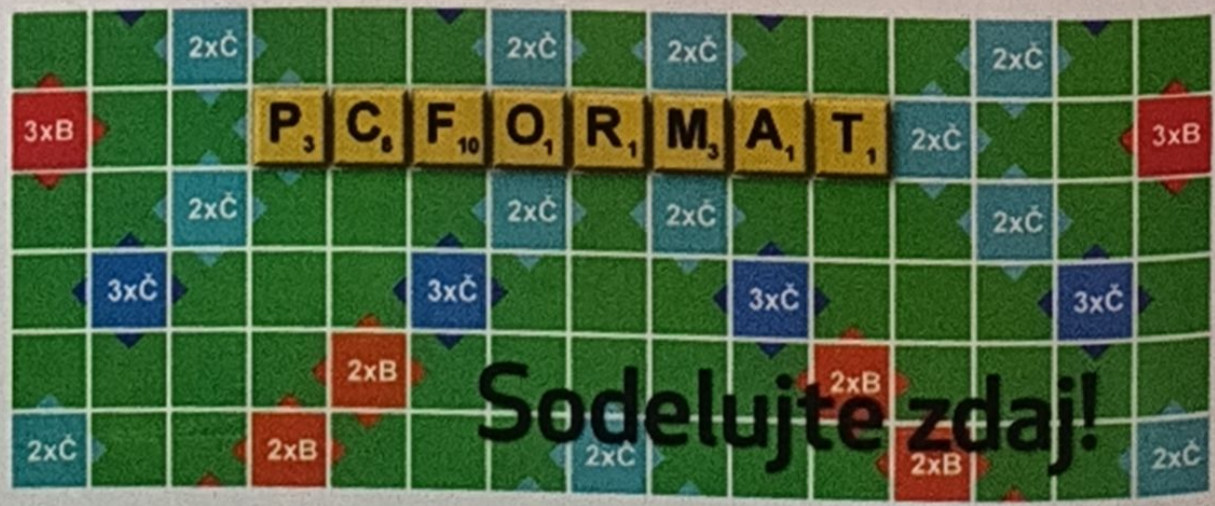
Z DRM "okužene" skladbe so še vedno prisotne "kot sestavni del določenih poslovnih modelov, ki vključujejo naročnino, super-distribucijo in časovno omejene različice prenosov", a če privolite v 30% pribitek k njihovi ceni, lahko dobite različice brez DRM, v kupčijo pa je navržena še višja kvaliteta zvoka. To je približno taka situacija, kot bi množicam prodajali sanjski avtomobil z impregniranim vonjem smrti v sedežih, nakar bi se proglasili za velikega odrešitelja, ko bi po številnih pritožbah, za seveda dodaten denar, začeli ponujati različico, ki diši po smrekovem gozdu.

"Zapriseženi smo k sprejemanju sprememb in razvijanju izdelkov ter storitev, ki si jih potrošniki resnično želijo kupiti," je izjavil Eric Nicoli, generalni direktor EMI. Res škoda torej, da se ni ta logika pojavila, še preden so se odločili za predhodno posiljevanje z DRM.

Konec nekega obdobja?

Microsoft kakopak ne želi ostati zadaj, vsaj sodeč po tem, kar je za Cnet uradno povedal vodja marketinga za Zune, Jason Reindrop:

NOVA NAGRADNA IGRA NA



Levo Alfa samec iz Gorillaz, Damon Albarn (v sredini), med prijateljevanjem z možakarjema, ki sta se odločila ubiti DRM.

"Povsem možno je, da bomo kaj kmalu deležni hude cenovne vojne"

"Že nekaj časa izjavljamo, da se zavedamo kupčevih želja po nezaščiteni vsebini." Microsoft je tako oznanil, da bo tudi sam ponujal DRM-ja osvobojeno glasbo iz kataloga EMI, kot tudi od drugih ponudnikov.

Odmevna poteza EMI bo brž kone spodbudila še katero izmed velikih sorodnih podjetij, da na podoben način odpre svoje trezorje. Sploh, ker EMI hitro izpostavi še, da "velika večina samostojnih ustvarjalcev dandanes ponuja svojo glasbo brez DRM."

Spletni ponudniki glasbene vsebine bodo brž kone ravno tako poskušali odrezati svoj del pogače ob tem dogodku – podjetja kot Musicload so že sredi pogajanj z velikani industrije, da bi lahko prodajali njihove skladbe odprtega značaja. Pri tem zna biti zelo zanimiv učinek na dobiček iTunes Music Store, saj gre sklepati, da se znajo ljudje, ki si trenutno glasbo prenašajo ekskluzivno prek te Applove spletne trgovine, obrniti tudi k drugim ponudnikom skladb.

Kot vam bo znal povedati vsak ekonomist, je tovrstna konkurenca vedno dobra za nas, potrošnike. Tako je povsem možno, da bomo kaj kmalu deležni hude cenovne vojne. ¤ PCF

Steve, a ti je udobno na stolčku?

STE KAJ ZGREŠILI?

Dohajanje novic

¤ Očitno je brezskrbnih dni nepoštenih internetnih kockarjev v *Second Life* konec, saj se je v navidezni svet infiltriral FBI in začel zapisovati kritična imena. No ja, pravzaprav je "infiltracija" malce močna beseda – kriminalistični dečki so pravzaprav bolj prišli na prijateljsko čajanko kot izvajat navidezne racije. V "drugi" svet so namreč prišli s povabilom Linden Labs, ustvarjalcev *Second Life*, edine igre, ki se po množičnih medijih omenja pogosteje kot Britney Spears. Menda bodo sedaj nudili svojo strokovno znanje, povezano z aktivnostjo navideznega igranja.

¤ Medtem so fantje v modrem, ali v kakršnekoli barve so že napravljeni na Švedskem, vse skupaj morda vzeli malček preveč na ostro. Nepravilnost in nerodnost se jim je pripetila pri poskusu zajetja piratske opreme – bolj natančno strežnikov, ki naj bi pripadali zloglasnim Pirate Bay. V pretirani vnemi so zasegli kar 186 strežnikov, pri čemer je večina le-teh pripadala povsem nedolžnim podjetjem. Ob tem so sprožili nemalo negativne publicitete, zaradi katere so bili prisiljeni nepravično odvzeto opremo po najhitrejšem postopku vrniti.

¤ Googlov program "ljubljenčki pri delu" – podjetje zaposlenim namreč dovoljuje, da svoje živalce prinesejo kar na delovno mesto – je pred kratkim povzročil nekaj kačjih težav. Krepko več kot meter dolg piton, poimenovan Kaiser, je namreč ušel iz svoje kletke v Googlovi newyorški pisarni. Zaposleni so opozorilo sprva ignorirali, ker so mislili, da gre za šalo, a naslednji ponedeljek so dojeli, da gre zares in da je Kaiser še vedno prost kot ptiček. Iz previdnosti se raje niso zadrževali v pisarniških kopalnicah in temnih kotih. Sčasoma so avanturista le ujeli, ne da bi bil pri tem poškodovan kateri izmed "googlerjev".

Hewlett Packard **HP 510**
Intel Pentium P-M 770 2,13 GHz procesor
15,4" širokozaslonski LCD zaslon WXGA
512 MB pomilnika, 60 GB Smart ATA trdi disk
WWW.JAE.SI
699,90 €
167.724,04 SIT
NAKUP NA OBROKE
DO 24 MESECEV
DO 1.250 EUR

ODLIČNO ZA ODLIČNJAKE
5%
POPUSTA*

JAE
www.jae.si

Trgovina Ljubljana
Brnčičeva 13, 1000 Ljubljana
(01) 5896 226 prodaja@jae.si

Trgovina Kolosej Maribor
Loška ulica 13, 2000 Maribor
(02) 2521 264 prodaja-mb@jae.si

Trgovina Celje
Mariborska cesta 67, 3000 Celje
(03) 4911 777 prodaja-ce@jae.si

Trgovina Novo mesto
Novi trg 5, 8000 Novo mesto
(07) 3316 370 prodaja-nm@jae.si

* POPUST VELJA SAMO ZA NAKUPE Z GOTOVINO. POPUSTI SE MED SEBOJ NE SEŠTEVAJO.

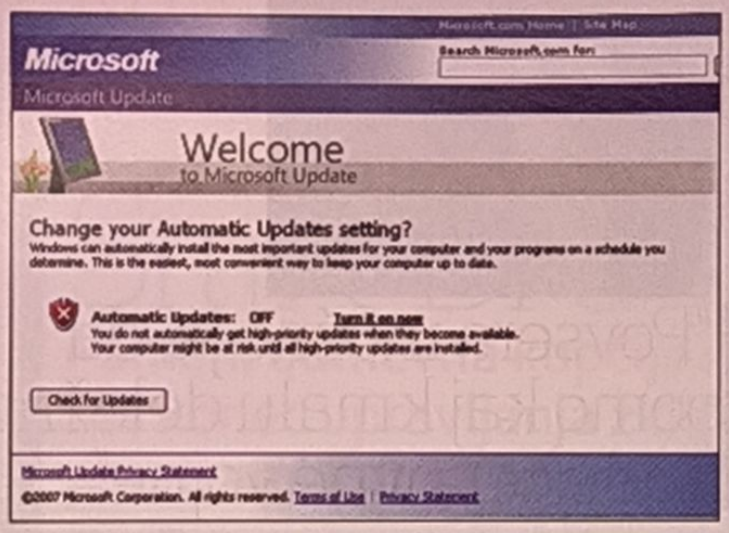
WINDOWS

SERVICE PACK 1 ZA VISTO NA OBZORJU

Prvi paket popravkov ne bo poskrbel samo za krpanje lukenj

Windows Vista Service Pack 1 bo na voljo med oktobrom in decembrom letošnjega leta. Service Pack 1 bo prinesel nekaj novih lastnosti, ampak to sploh ni celotna zgodba. Microsoft želi čim prej pomiriti vse poslovne uporabnike, ki so nezaupljivi do Viste, in pokazati, da gre za robusten, stabilen, zanesljiv in dobro podprt operacijski sistem. Microsoftova napoved, da iščejo podjetja, ki bi bila pripravljena testirati Vista SP1 še pred izdajo dokončne različice, naj bi bila del te kampanje. Kljub temu je še ne tako dolgo tega sam Steve Ballmer trdil, da ciljnega datuma za izid paketa SP1 še ni.

A tudi zdaj, kot vse kaže, SP1 ni visoko na seznamu Microsoftovih prioritet. Njihov predstavnik za stike z javnostmi nam je povedal: "Prehitro je, da bi vam podali natančen datum izida SP1. Še naprej bomo zbirali povratne informacije naših uporabnikov in določili uraden datum izida, ko se bo servisni paket bližal končni različici. Okvirno pričakujemo izid prvega servisnega paketa za Windows Vista po približno enakem obdobju, kot so izhajali prvi servisni paketi za prejšnje različice operacijskega sistema Windows."



Zgoraj Za prvi večji paket popravkov bo potrebno počakati skoraj do konca leta.

Tako datum pade nekje med oktober in december, kar pomeni, da bo minilo enajst mesecev po uradnem izidu Viste, oziroma trinajst mesecev po tem, ko so sistem dobili razvijalci, kakor je bil to primer pri prvem servisnem paketu za Windows XP. To pomeni tudi, da bo izšel istočasno ali takoj za Longhorn Server (nov operacijski sistem za strežnike). Tako ne bo samo ujel razvoja Longhorna, ampak bo lahko od njega dobil tudi nekaj kosov nove kode.

Spremembe, o katerih so pri velikem Microsoftu že govorili v kontekstu SP1, v glavnem zadevajo upravljanje s pravili za skupine. Orodje Group Policy Management Console bo tako podpiralo iskanje po ključnih besedah in filtriranje, da boste tako laže našli določeno pravilo, preverili katera pravila se uporabljajo in katera so sploh na voljo za vaš sistem. Obstajale bodo predloge za nastavljanje množice pravil za skupine in centralizirano skladišče za nastavitve pravil po celotni domeni. Glede na to, da v Visti obstaja novih 1.200 nastavitev teh pravil, je zdaj že skrajni čas, da dobimo nekaj orodij za upravljanje. A to dejansko ni tisto, kar bi zadrževalo razvoj servisnega paketa.

SP1 ne bo izšel pred Longhorn Serverjem, ker je odvisen od njega. Tako bo do takrat lahko prišlo v paket še več popravkov in nadgradenj.

Želite že sedaj nove lastnosti za svojoVisto? Nabaviti boste morali različico Ultimate Edition in biti zadovoljni z "brezplačnimi" dodatki, ki ste jih dobili z večjim finančnim vložkom. ¤ PCF

PROCESORJI

SENDVIČ BO NAREDIL PC-JE HITREJŠE

Tehnologija zlaganja čipov obljublja nov način snovanja in izdelave procesorjev

Če procesorjev ne morete narediti manjših, jih pa zložite enega vrh drugega. Z zlaganjem različnih čipov in pomnilniških naprav v sendvič so se pri IBM-u izognili težavam pri izdelavi čipov s 30nm procesom, razkrili pa so tehnologijo, s katero bodo lahko proizvajali tridimenzionalne čipe, ki bodo hitrejši, manjši in energetsko bolj učinkoviti.

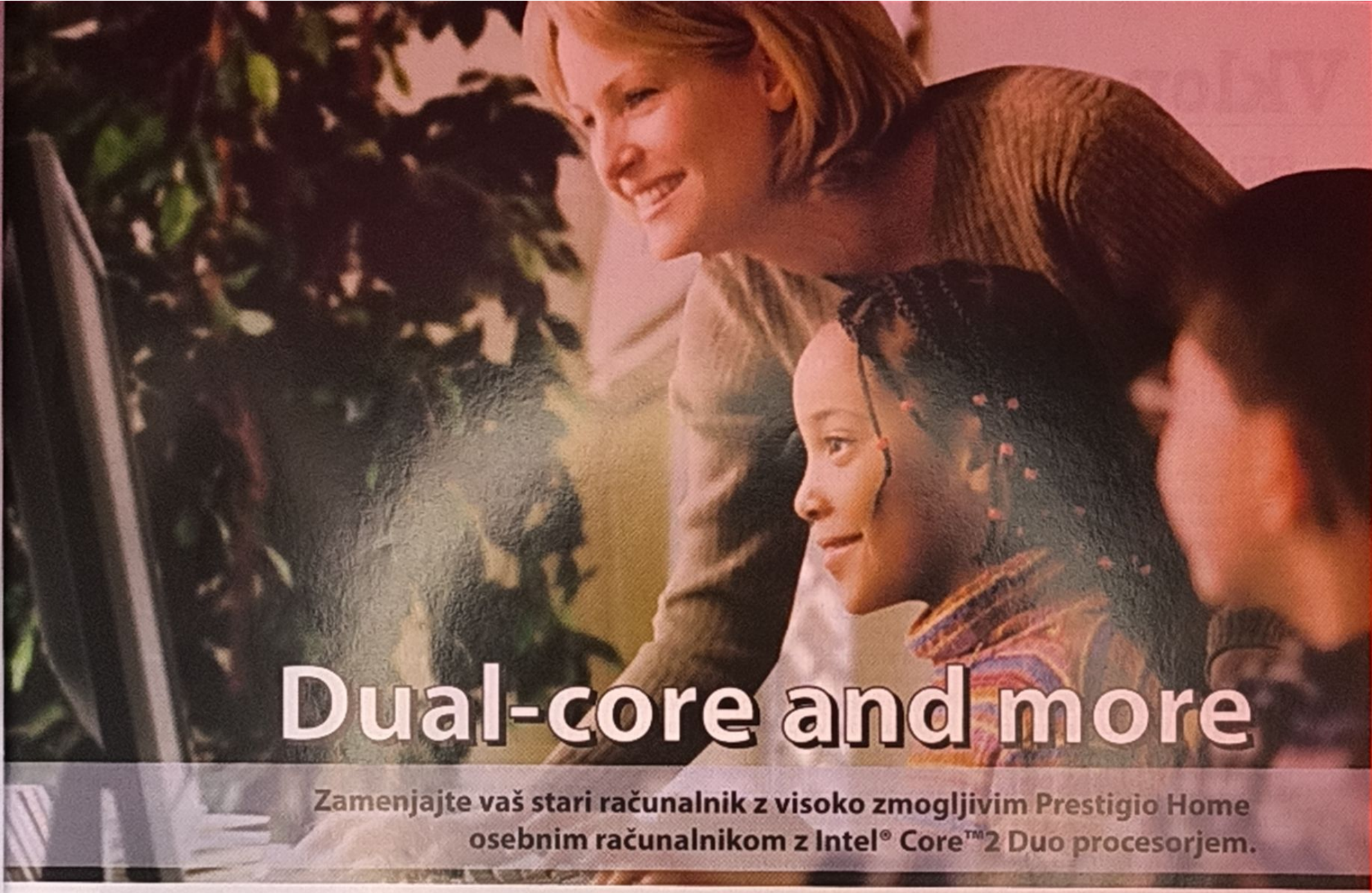
Tehnologija, ki jo bodo uporabljali pri IBM-ju, reče se ji Through-Silicon Vias, popolnoma odpravi potrebo po dodatnih kovinskih povezavah, ki običajno povezujejo različne elemente procesorja, ki se nahajajo eden poleg drugega. Namesto tega procesor uporablja vertikalne povezave, ki so vrezane v rezino silicija in napolnjene s kovino, da se lahko podatki prenašajo. Ta tehnika skrajša razdaljo, ki jo mora informacija prepotovati, za približno 1.000-krat in omogoča približno 100-krat več kanalov za pretok informacij.

Zanimivo je, da lahko s tem Moorov zakon dobi pošteno klofuto, saj je Intel objavil, da bo s svojim 45nm procesom izdelave čipov zgolj podprl zakon. Pri IBM-ju se lahko zdaj pohvalijo, da bodo z novo tehnologijo Moorov zakon raztegnili prek pričakovanih meja. Zakon Gordona Moora, soustanovitelja Intela, bi po eni interpretaciji naj pomenil, da se moč procesorjev podvoji vsaki dve leti.

Ni pa to prvi primer zlaganja čipov: Intel je na konferenci IDF septembra lani prikazal čip 20MB pomnilnika SRAM položen na vrh procesorja in povezan z njim. Na aprilski konferenci IDF so Intelovci celo ponovili predstavitev. Predvidevamo da zato, da ne bi pozabili, kdo nam je ta trik najprej pokazal.

A pri IBM-ju se ne dajo in rade volje s prstom pokažejo na ključno razliko med podjetjema. "Mi že imamo natančen načrt, kako bo IBM spravil to tehnologijo do končnih uporabnikov," je povedal Wilfred Haensch, vodja oddelka za raziskave novih tehnologij. Haensch je potrdil tudi, da bodo začeli s proizvodnjo novih čipov že prihodnje leto: "Tehnologija je popolnoma združljiva z orodji, ki se trenutno uporabljajo v proizvodnih obratih." V tem trenutku je zlaganje omejeno na pomnilniške naprave, saj se pri zlaganju mikroprocesorjev pojavijo težave zaradi pregrevanja. Tehnologija se bo najprej uporabljala pri čipih za brezžično komunikacijo, a vseeno gre za pomembno novost, ki bi lahko sprožila marsikaj lepega. ¤ PCF

Zgoraj Tako nekako izgleda vaš procesor, ko je še fetus. Pravzaprav jih je tu na kupu kar nekaj.



Dual-core and more

Zamenjajte vaš stari računalnik z visoko zmogljivim Prestigio Home osebnim računalnikom z Intel® Core™2 Duo procesorjem.

Prestigio priporoča Microsoft Windows XP Professional.

Priporočena prodajna cena kompleta (računalnik Home, LCD monitor, tipkovnica in miška) z DDV:

že od 855,5 € naprej

Prestigio Home PC

Intel® Core™2 Duo procesor E4300 (65nm, 2MB L2 predpomnilnik, 1.80GHz, 800MHz FSB) ali zmogljivejši, delovni spomin 1GB DDR2 ali več, trdi disk 250GB SATA2 7200rpm ali več, grafična kartica nVIDIA GeForce™ 6800GS 512MB ali zmogljivejša, optični pogon DVD+/-RW, ohišje s 400W napajalnikom, priložena Prestigio miška in tipkovnica, 2 leti garancije.

Prestigio LCD monitor P391

Zaslon oblikovan za živo vizualizacijo: visok kontrast omogoča zelo realistično kakovost slike, odzivni čas 8ms pa zagotavlja predvajanje dinamičnih slik, brez sledi. Širok vidni kot omogoča tudi skupinsko delo.

19" 1280 x 1024 SXGA • Kontrast: 1000:1 • Svetlost: 250 cd/m2 • Odzivni čas: 8 ms • Vidni kot: 170° (L-R); 170° (U-D) • Vgrajeni zvočniki: 2 x 2W • Možnost stenske montaže • 3 leta garancije

Priporočena prodajna cena proizvajalca z DDV:

že od 79 € naprej

Prenosni disk Data Safe II

je prenosna shranjevalna naprava z vgrajenim 2.5" mobilnim trdim diskom (s kapacitetami 40 / 60 / 80 / 100 / 120Gb). Ohišje diska je izredno tanko ter v usnjenem ovitku, kar daje disku luksuzen pridih. Na voljo je v črnem ali rjavem usnju. Data Safe II je izredno enostaven za uporabo, ima funkcijo One-Touch Backup za preprosto oblikovanje varnostnih kopij ...

Elegantno usnjeno ohišje (črna ali rjava barva) • One-Touch Backup funkcija • Zaščita z geslom • Priložen usnjen etui • Plug&Play • Ni potrebno dodatno napajanje • 2 leti garancije

Prestigio

www.prestigio.si

www.prestigio.com

Prodajna mesta:
Harvey Norman LJ, 01 / 58 55 000;
Harvey Norman KP, 05 / 6 100 100;
Rolan d.o.o., www.rolan.si, 080 1820

intel Core™2 Duo inside™

Dual-core. Do more.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel Inside, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Centrino logotip, Intel logotip in Intel Inside logotip so zaščitene blagovne znamke Intel Corporation ali njegovih podružnic v Združenih državah Amerike ali drugih državah.
© 2007 Prestigio. Vse pravice pridržane. Prestigio si pridržuje pravico do spremembe te ponudbe ali tehničnih specifikacij izdelkov iz te ponudbe brez predhodnega obvestila. Slike so simbolične. Oblika izdelkov in barvne variante se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila. Delovanje sistema, delovanje baterije, kakovost in funkcionalnost ter brezžično delovanje se lahko razlikujejo glede na specifične lastnosti operacijskega sistema / a. strojne opreme in programska oprema. Delovanje, merjeno s testi SYSMark® 2004, PCMark® 2005 in 3DMark® 2005 se nanašajo na predhodne generacije Intel® Centrino® mobilne tehnologije. Izboljšano delovanje baterije, merjeno s testi MobileMark® 2005, se nanašajo na predhodne generacije Intel Centrino mobilne tehnologije. Brezžična povezljivost in nekatere funkcije lahko zahtevajo nakup dodatne programske opreme, storitev ali zunanje strojne opreme. Dostopnost javnih brezžičnih dostopnih točk je omejena, brezžična funkcionalnost se lahko razlikuje glede na državo uporabe in nekatere dostopne točke morajo ne podpirajo Intel Centrino mobilnih sistemov, ki bazirajo na Linux-u. Več informacij na www.prestigio.com.

Jupiter
AGENCIJA ZA MLADE

REZULTATI NATEČAJA

NAJBOLJŠA SPLETNA STRAN RAZREDA

Po treh mesecih smo izbrali spletno stran, ki najbolje predstavlja razred osnovne ali srednje šole in učence poslali na izlet v Gardaland

Slovenci smo znani po svojih ekstremnih športnikih. Slovenci smo **znani po krajnskih klobasah.** Znani **smo po lipicancih.** Smo znani **tudi po ustvarjalnosti?** Prvič smo odgovor **iskali že z razpisom** za najboljšega **ilustratorja, kjer smo ob** nekaterih **kreacijah, priznamo, morali iti** na kolena **iskat odpadlo čeljust** (*PCF 59*). Da pa bi **vzpodbudili ustvarjalnost** pri tistih, **ki** običajno **kar brbotajo od sveže-noro-zabavnonovih idej, smo v** mesecu marcu **skupaj s turistično agencijo** Jupiter International **(www.jupiter.si,** 01 530 88 80) **razpisali natečaj za najboljšo** spletno **stran razreda osnovne ali srednje** šole. **Pred vami so, uganili ste, rezultati.**

Pravila so bila preprosta – sprejemali smo spletne povezave, ki so vodile do razrednih spletnih strani. Iskali smo razred, ki se je dal na splet na najbolj zabaven, uporaben in iz oblikovalskega stališča lep način. Če smo odkriti, se nam ni niti približno sanjalo, kakšen odziv bo, in ko smo prva dva meseca zbrali le peščico kandidatov, nas je po lobanjskem svodu že začel kljuvati dvom v uspešnost akcije. A ker so očitno leta srednje in osnovne šole že predaleč za nami, smo pozabili na osnovno načelo dijakov in osnovnošolcev: "Ne odlašaj na jutri, kar lahko narediš pojutrišnjem." V skladu se tem lepim in koristnim rekom se je dan pred postavljenim zadnjim rokom za prijavo na natečaj naenkrat digitalno nebo odprlo in na nas so začela deževati elektronska sporočila s povezavami do vaših strani. Lopate za prekladanje prijav smo lahko v kot postavili šele dva dni po izteku roka.

Boj za prvo mesto se je na koncu bil med dvema razredoma iste šole, Gimnazije in ekonomske srednje šole iz Trbovelj. Na koncu pa smo zmago podelili mlajšim, učencem 1.a, ki so prednjačili predvsem z lepše oblikovano stranjo, medtem ko je spletna stran 4.d absolutni prvak po količini koristnega gradiva, ki je učencem na voljo. Vse pohvale Trboveljski srednji šoli, ki svoje dijake očitno potiska v pravo smer na področju računalniške pismenosti. Pohvale iz istega razloga tudi Gimnaziji Vič.

Upamo, da ostalih ne bo preveč potrlo, da jih nismo postavili na prvo mesto. Vsi, ki ste nam poslali povezavo do svoje strani, ste vložili veliko truda v izdelavo strani. Držimo pesti, da jih boste skupaj s svojim znanjem še naprej nadgrajevali in posodabljali.

Za konec naj še stresemo desnico vsem članom 1.a iz GESŠ Trbovlje. Vaša spletna stran vam je prislužila enkraten izlet z agencijo Jupiter International v italijanski Gardaland, kjer boste po desetdnevnem potovanju na hrbtih goveda dobili vsak po eno skodelico kamiličnega čaja in tablico jedilne čokolade. Neee, šalimo se. V Gardalandu vas po prijetni vožnji seveda čaka nora zabava v fantastičnem zabaviščnem parku. ¤ PCF

(1) Zelo lepo oblikovana stran, ki je povrhu vsega smiselno zastavljena, duhovita in živa. Dostop do gradiva za dijake, foruma in še nekaterih koristnih kotičkov je rezerviran samo za učence razreda. (2) Ta stran je tako polna uporabnega gradiva za dijake, da priporočamo obisk vsem srednješolcem. Fantje in dekleta so očitno pridno zbirali material vsa štiri leta. Malce šepa oblika strani. (3) Še ena stran, ki je bila v boju za najvišje mesto. Posebej všeč nam je »profesometer«, kjer lahko dijaki glasujejo za najbolj priljubljenega profesorja. Med obiskom smo se zabavali, česar ne moremo reči za vsako stran. (4) Zanimivo oblikovana stran. Kaj ne bi bila, saj so jo oblikovali dijaki srednje šole za oblikovanje. Priporočamo ogled izdelkov učencev. Morda se podstrani po zasnovi med seboj malo preveč razlikujejo. (5) Čeprav je bila večina prijavljenih razredov že iz srednjih šol, smo tu in tam dobili tudi kakšno zelo dobro narejeno spletno stran osnovnošolcev. Pri 8.d na je prepričala preprosta in lepa oblika njihove strani.

POHVALILI BOMO ŠE

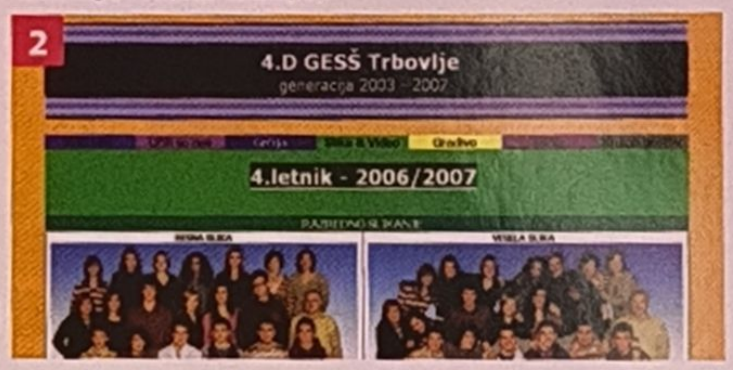
8.c – Osnovna šola Pohorskega odreda, Slovenska Bistrica (http://osmic.jezakon.com),
3.a – Gimnazija Ilirska Bistrica (http://3a-gimilb.page.tl),
2.c – Gimnazija Vič (http://www.digital-silence.com/perpar/sajt/index.html),
3.a – Srednja šola za elektrotehniko in računalništvo, Ljubljana (http://r3a.uni.cc),
1.a – Škofijska gimnazija Vipava (www2.arnes.si/~kferja2/razred/prvia.html),
4.c – Gimnazija Celje – center (http://4c.ferme.si),
1.b – Gimnazija Vič (http://najbgimwitch.freehostia.com)

NAJBOLJŠIH PET

1

1.A – GIMNAZIJA IN EKONOMSKA SREDNJA ŠOLA, TRBOVLJE
www2.gess.si/1a/index.php

2



1.A – GIMNAZIJA IN EKONOMSKA SREDNJA ŠOLA, TRBOVLJE
www2.gess.si/~ladol

3

3.B – GIMNAZIJA VIČ
www.b4ever.net/index.php

4

3.AMT – SREDNJA ŠOLA ZA OBLIKOVANJE, MARIBOR
www.jurcek.net/3amt/index.htm

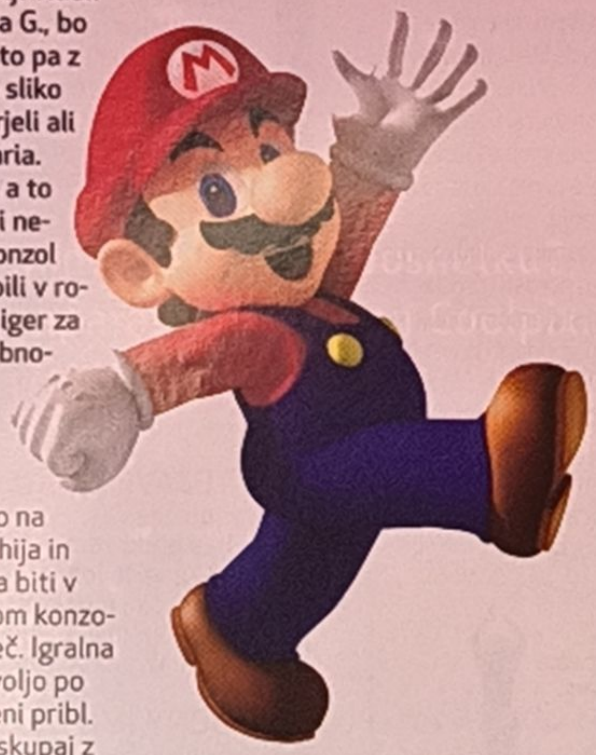
5

8.D – I. OSNOVNA ŠOLA ŽALEC
www.freewebs.com/os8d/index.htm

KONZOLE

Zabava z Mariom

Preden boste v tej reviji videli sliko dotičnega Maria G., bo kak veper vzletel, zato pa z veseljem objavljamo sliko nekega drugega, v svetu, verjeli ali ne, celo bolj popularnega Maria. Po poklicu je vodoinštalater, a to ga doslej še ni ustavilo, da bi nekajkrat rešil svet. Lastniki konzol Wii bodo lahko 22. junija dobili v roke klasično serijo družabnih iger za vse starosti in igralne sposobnosti – *Mario Party 8*.



Priznamo, da je Wii poskrbel za nekaj zabave tudi v našem uredništvu, zato z velikimi pričakovanji čakamo na povratek Maria, Luigija, Yoshija in ostalih. Večigralski način zna biti v navezi z unikatnim krmilnikom konzole Wii še posebej zabavna reč. Igralna konzola Nintendo Wii je na voljo po priporočeni maloprodajni ceni pribl. 279,90€ in prihaja v paketu skupaj z Wii Sports. ¤ PCF

Novo ime je Taxan

Multimedijski projektorji Plus Vision so se preimenovali v Taxan

Svetovno znani proizvajalec projektorjev, japonsko podjetje Plus Vision, ki ima pri prodaji velik delež tudi na slovenskem trgu, je z aprilom prodal proizvodnjo projektorjev pod okrilje japonskega podjetja Kaga Components Co. in blagovna znamka Plus se je spremenila v znamko Taxan.

Taxan bo v svojem prodajnem programu ohranil vse najbolj prodajane projektorje Plus, na trg pa bo postavil tudi nove, visokokakovostne in cenovno ugodne projektorje iz lastne proizvodnje. Med njimi je za poslovno rabo najzanimivejša serija PS, ki jo sestavljajo trije prenosni projektorji: PS100S, PS120X in PS125X. Vse tri odlikuje 2500 lumnov svetilnosti, napredno barvno kolo za bolj izrazite barve, funkcija quick ON/OFF, visoko kontrastno razmerje in kar 3 leta garancije. Projektorji tehtajo le 1,8 kg. Uporabniki bodo še posebej navdušeni nad modelom PS125X, saj jim bo za ugodno ceno, poleg že omenjenih lastnosti, omogočal tudi brezžično povezavo z njihovim računalnikom in možnost predvajanja predstavitev kar direktno s pomnilniške kartice SD ali pomnilniškega ključa. Poleg serije PS prihajajo na slovenski trg tudi cenovno zelo ugodni poslovni projektorji serije U6, ki jo prav tako zastopajo trije modeli: U6-112, U6-132, U6-232.

Še zanimivost – do konca junija vam podjetje Lestra nudi 10% popusta za nakup projektorjev Taxan. ¤ PCF

BitDefender v10

BREZPLAČEN PREIZKUS

V SLOVENŠČINI

www.parametica.si

bitdefender ANTIVIRUS v10
- Protivirusna zaščita
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender ANTIVIRUS PLUS v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi

bitdefender INTERNET SECURITY v10
- Protivirusna zaščita
- Požarni zid
- Zaščita pred neželeno pošto
- Zaščita pred vohunskimi programi
- Starševski nadzor

VARUJE 2 PCa ZA 2 Leti

KUPIŠ ENEGA IN DOBIŠ DVA ZA DVE LETI - TUDI ZA Windows Vista

NOVOST! Varnostne rešitve za MOBILNE TELEFONE in DLANČNIKE

KLJUČNE PREDNOSTI
Namesti in pozabi
Napredna proaktivna zaščita
Vsakourne posodobitve
Zaščita zasebnosti

Certifikati

WINDOWS

BO DELL PRODAJAL PC-JE Z LINUXOM?

Pritisk kupcev ali skriti nameni – kaj stoji za to potezo?

Po nekaj deset tisočih zahtevah, je Dell naznanil, da namerava na svojih računalnikih podpirati uporabo Linuxa. Dva tedna po tem, ko je Michael Dell izrinil Kevina Rollinsa, da se je vrnil na mesto generalnega direktorja Della, je podjetje postavilo stran www.ideastorm.com, kjer lahko uporabniki predstavijo ideje, za katere bi radi videli, da jih Dell v prihodnosti implementira v svoje sisteme, pri tem pa lahko ostali obiskovalci strani vsak tak predlog ocenijo.

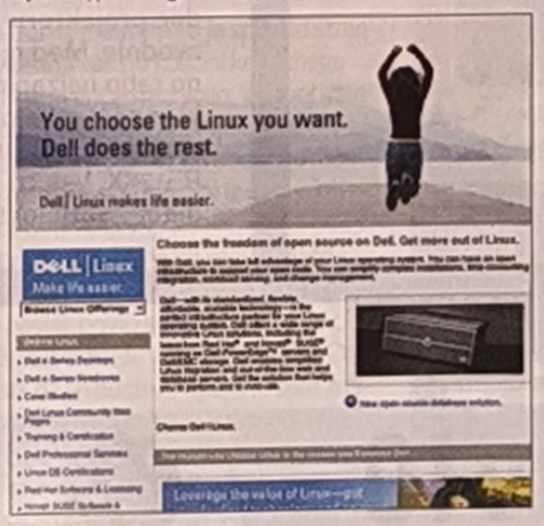
V času pisanja je bila najpogostejša zahteva, da naj Dell prodaja svoje PC-je tudi s prednameščenim Linuxom. Očitno imajo Dellove stranke resnično močno žejo po odprtokodnih rešitvah in za spremembo jim je podjetje prisluhnilo ter se odločilo, da začne prodajati namizne in prenosne računalnike z Linuxom. A Dell ni brezskrbno skočil v te vode in začel množično razpošiljati Ubuntu – priznavajo, da imajo z izbiro distribucije prave probleme, kar je najlepše ilustriral kar sam Michael Dell: "Če rečemo, da nam je najbolj pri srcu Ubuntu, bodo ljudje rekli, da smo izbrali napačnega. Če rečemo, da podpiramo Ubuntu, Novell, Red Hat in Xandros, nas bo hitro nekdo vprašal 'Zakaj pa ne podpirate še Mandrive?'"

Nekateri ciniki špekulirajo, da je Dellova napovedana Linux avantura bolj povezana z Visto kot dejanskim Linuxom – ali zaradi nepripravljenosti kupcev, da bi sisteme nadgradili z Visto, ali pa zato, ker si Dell želi izboriti boljši posel z Microsoftom in pri tem Linux uporablja kot grožnjo. Prva možnost se pri tem zdi malo verjetna, saj Dell nadaljuje s ponudbo Windows XP svojim poslovnim strankam – skorajda gotovo ravno zaradi počasnega prodora Viste.

A tudi druga trditev ni po našem mnenju na nič kaj bolj trdnih nogah, saj se zdi, da Dell veliko investira v prilagajanje svoje namizne in prenosne strojne opreme za dve komercialni distribuciji (Red Hat Enterprise Linux in SUSE Linux Enterprise Desktop) – vsekakor nesmiselna poteza, če bi res šlo le za pripomoček pri cenovnem pogajanju.

Čeprav se Dellovo spogledovanje z Linuxom brž kone ne bo odražalo v znatnem porastu prodanih domačih PC-jev s prednaloženim sistemom Linux, se zna večja pozornost namenjena podpori gonilnikov poznati vsaj v obliki milijonov PC-jev, ki bodo zmožni poganjati Linux brez napak – pa četudi bodo imeli sprva s strani Della nameščen sistem Windows.

Mimogrede, druga oziroma tretja najpogostejša zahteva je, naj Dell računalnike opremlja z *OpenOffice.org* in *Firefoxom*. ¤ PCF



Dell je že prej podprl Linux.

UŠESA NA PECLJIH

Govorice in opravljanja iz prve roke

PRENOSNI INTELOV ŠTIRIJEDRNIK

Na Intelovem pomladnem razvijalskem forumu je bil potrjen načrt za prenosni štirijedrni procesor, datum izida pa ni bil jasno določen. A dokopali smo se do precej verodostojnih informacij, da naj bi Mobile Core Duo Extreme Edition luč sveta spregledal že junija in da naj bi se ravno pod tem imenom skrival prenosni štirijedrni čudež.

WI-FI ZA IPOD

Kaj zna se zgoditi, da bodo lastniki iPoda svoje kable USB kmalu zmetali v smeti. Širijo se namreč govorice, da se bodo proti koncu leta na policah znašli iPodi s podporo za Wi-Fi. Namiguje se, da bodo uporabniki lahko prenašali glasbo in filme kar neposredno z iTunes.

TEŽAVE Z BATERIJAMI ZA IPHONE

Baterije v Applovem vroče pričakovanem iPhoneu bodo zdržale vsega 40 minut, trdi ameriški kolumnist John C. Dvorak. Dejstvo, da baterij za iPhone ni moč odstraniti in zamenjati, problem še stopnjuje. Za povrh obstajajo še resni dvomi v prijaznost z vidika rokovanja s telefonom.

SONY IMA OGLEDAN SANDISK

Sony in SanDisk skupaj delata na posebni vrsti polprevodniškega pomnilnika, poimenovanem "SxS", ki bo uporabljen zlasti v profesionalnih snemalnih kamerah. Upajo, da bo SxS svoje poslanstvo začel opravljati pred iztekom leta. Hkrati pa so se že pojavile špekulacije, da se bo SanDisk še pred to splovitvijo že znašel v Sonyjevi malhi.

ZUNE BREZPLAČNO

Microsoftov digitalni avdio predvajalnik, Zune bo mogoče kmalu brezplačen, če boste le želeli skleniti naročnino. Ponudba je podobna kopitu, ki so ga uporabljali ponudniki mobilne telefonije: podpišite naročniško razmerje za dve leti in dobili boste možnost "brezplačnih" prenosov.

VARNOST

ZLOMLJENA VISOKA LOČLJIVOST

AACS, zaščita za medije visoke ločljivosti, za katero so še pred kratkim trdili, da je nezlomljiva, utegne imeti neodpravljivo pomanjkljivost

Podobno kot pri protivirusni zaščiti, tudi na področju zaščite pred kopiranjem poteka nekakšna oboroževalna vojna: ponudniki vsebine izumijo zaščitni sistem, hekerji ga zlomijo, ponudniki vsebin poskrbijo za popravek, hekerji udarijo z novim izboljšanim krekom… A najnovejše "temne" rešitve za visoko-ločljivostne formate znajo predstavljati nepremostljivo oviro.

Mediji HD-DVD in Blu-ray proti kopiranju uporabljajo sistem AACS. Če je medij "skrekan", AACS izda popravek, ki odpravi težavo in na nek način onesposobi nenadgrajene predvajalnike. To se je zgodilo na primer marca, ko je Corel posodobil svoj WinDVD, da bi preprečil zlorabe. Posodobitev je bila obvezna; če je niste namestili, je vaš predvajalnik HD-DVD odklonil predvajanje vsakršne vsebine, ustvarjene po izdaji posodobitve. A sodeč po objavljenih sporočilih na forumu Doom9 (http://forum.doom9.org), obstaja način, da to zaščito zaobidete.

Član Doom9, awhitehead, piše: "Z odkritjem nedokumentiranih razhroščevalnih ukazov v programsko-strojni opremi Toshiba ODD smo prišli do spoznanja, da lahko, ne glede na to, kakšna programska oprema je uporabljena za branje vsebine optičnega diska, neodvisno od tega ali je predvajalnik onesposobljen ali ne, pripravimo pogon do tega, da prebere vsebino." In ignoriranje te "onesposobljenosti" ni edini problem: uporabniki Doom9 so našli način, s katerim lahko zaobidete avtentifikacijo AACS.

AACS neavtoriziranim napravam in programski opremi preprečuje, da bi prebrala vsebino in onemogoča predvajanje vsebine, ki nima ustreznih ključev za overjanje/preverjanje istovetnosti. A zopet zadeva popolnoma deluje le v teoriji – še enemu uporabniku Doom9, Geremia, je s prilagoditvijo pogona HD-DVD konzole Xbox 360 uspelo najti način, da je prenesel enega izmed ključev, ne da bi šel skozi proces avtentifikacije. To pravzaprav pomeni, da bi lahko bilo možno predvajanje neavtoriziranih kopij z AACS združljivimi napravami, ne da bi morali spreminjati strojno-programsko opremo (firmware) te naprave.

Ta rešitev sicer nikakor ni preprosta in deluje le na posamičnem nosilcu, a hkrati hekerjem daje boljši vpogled in razumevanje načina, na katerega deluje AACS, kar posledično pomeni, da bodo v prihodnje tudi laže našli nove trike za prelisičenje sistema. Če seveda druga stran prej ne najde protiorožja, da se bo bitka nadaljevala… ¤ PCF

Je HD res že bil shekan? Vsekakor ni bilo potrebno veliko časa.

Nikon

At the heart of the image

Nevidna pomoč pri vsakem posnetku?
To ni le fotoaparat. To je Nikon Coolpix.

Eleganten in inteligenten COOLPIX S500 je nedvomno pravi Nikon. Objektiv Nikkor in Nikon tehnologija zagotavljata odlične posnetke. Za enostavno in udobno fotografiranje pa poskrbi nevidni pomočnik – z odpravljanjem pojava rdečih oči ali funkcijo D-Lighting*, ki samodejno osvetli pretemne dele fotografije. Ni važno, kateri model izberete – videli boste, **da COOLPIX ni le fotoaparat. To je Nikon.**

Nikon
COOLPIX S500

3 tehnologije Nikon

Visoka občutljivost

Stabilizator slike

www.nikon-is-different.com

Za šankom

Microsoftov Imagine Cup 2007

Kaj se zgodi, ko se srečajo mlade in bistroumne glave?

Microsoft je ob Dnevu inovacij in tehnologije v Mariboru organiziral že tradicionalno tekmovanje, na katerem v lokalnih "predtekmovanjih" sodelujejo študentje po vsem svetu, najboljši pa se pomerijo še v skupnem polfinalu in finalu. Tokratna iztočnica tekmovanja se je glasila: "Zamislite si svet, v katerem tehnologija omogoča boljšo izobrazbo za vse", cilj tekmovanja pa je bil, da tekmovalci najdejo čim boljšo tehnološko rešitev na dani izziv.

Najbolj se je odrezala ekipa T-Team s Fakultete za elektrotehniko, računalništvo in informatiko z Univerze v Mariboru. Iznašli so namreč rešitev, ki samostojno deluje med uporabo računalnika in uporabniku med delom nudi dodatne informacije o predmetih na njegovem namizju, na primer o zvočnih datotekah in videu, slikah in dokumentih. Program je intuitiven, saj se uči iz povratnih informacij posameznika in tako z uporabo nudi vedno bolj natančne odgovore na uporabnikova vprašanja. Program vsebuje tudi aplikacijo, s katero se lahko baze znanj med uporabniki izmenjujejo in združujejo.

Z zmago se je ekipa T-Team uvrstila neposredno v svetovni finale, ki bo tokrat avgusta v Južni Koreji. Tam bodo poskušali ponoviti uspehe svojih predhodnikov – ekip SparcoNET in EthnoCON, ki sta se v preteklih dveh letih ravno tako uvrstili v finale in tam dosegli odlične rezultate. ¤ PCF

Slovenski Imagine Cup redno postreže z izvirnimi rešitvami, ki odmevajo tudi v svetovnem merilu.

NOVIČKE

NAVEZA PROTI PIRATOM

Ob svetovnem dnevu intelektualne lastnine so predstavniki slovenskega dela BSA (Business Software Alliance) v navezi s policijo in Uradom RS za intelektualno lastnino predstavili svoje protipiratsko delovanje. Ti trije mušketirji so še posebej izpostavili problem organiziranega računalniškega piratstva, ki kljub velikemu številu širokopasovnih povezav in torrentov (ki so nedavno dobili zeleno luč za delovanje tudi iz evropskega parlamenta) kar noče preminiti. Po grobih ocenah BSA naj bi bila kar dobra polovica celotne programske opreme, ki je nameščena na naših računalnikih, pridobljena na nelegalen način, v oceno pa niso všteti operacijski sistemi, ki so tako ali tako zlata jama piratov. Nevarnost, da ste žrtev piratstva tudi vi, je torej izjemno velika.

KOLIKO SLOVENCI ŠARIMO PO INTERNETU?

V okviru projekta RIS (Raba interneta v Sloveniji) je izšlo novo poročilo z naslovom »PC in mobilna raba interneta v Sloveniji«. Sodeč po raziskavi, internet v Sloveniji uporablja 56,8 % ljudi, starih od 12 do 65 let. Od tega jih 36 % do interneta dostopa z računalnikom, 5 % z mobilnim telefonom, 13 % pa jih uporablja oboje. Med uporabniki interneta je največji odstotek predvsem mladih, od namenov uporabe interneta pa z naskokom vodi izmenjava datotek prek omrežij P2P (peer to peer). Na drugem mestu je izobraževanje z iskanjem in povezovanjem informacij, sledijo pa internetna telefonija, igralništvo, stavnice in storitve RSS, ki pa skupaj predstavljajo manj kot 20 %.

12. NT konferenca

V Portorožu je bilo tudi letos pestro

Letošnja NT konferenca, ki je potekala med 14. in 16. majem, je nosila drzen slogan "Prihodnost je zdaj" in je bila, kar je tudi logično, precej usmerjena na Windows Visto, slovenski *Office 2007* in sporočilni sistem Microsoft Exchange Server 2007.

Predstavljeni sta bili tudi prihajajoča nova različica strežniškega sistema Windows "Longhorn" in razvojnega okolja Visual Studio (Orcas). Poleg kopice predavanj in delavnic je bila letos v NT konferenco vključena tudi serija predavanj za direktorje informatike, ki so bila namenjena predvsem osvajanju tako imenovanih "mehkih znanj" s področij komunikacije, prodaje in trženja.

Microsoft je letos obiskovalcem omogočil, da so s športom prispevali svoje za projekt Mladinsko informativno središče Slovenije. Microsoft je namreč za vsak kilometer, ki so ga udeleženci prevozili s kolesi, ki so bila na voljo pred hotelom, za omenjeni projekt prispeval pet evrov. Očitno računalnikarji le niso takšni zapečkarji, kot bi kdo mislil, saj so na ta način zbrali več kot 50.000 evrov za uresničevanje pobude "Učimo se za življenje".

Na uvodni konferenci za novinarje se nam je predstavil tudi novi direktor slovenskega Microsofta, Mateja Potokarja, ki je prevzel žezlo vodenja slovenske podružnice iz rok Jake Steleta, zadnji dan konference pa so se nam predstavili tudi zmagovalci letošnjega Imagine Cupa, T-Team, o katerih pa lahko več preberete v sosednji novici. ¤ PCF

Predaja štafete iz rok starega direktorja novemu.

Intimna predstavitev rešitve zmagovalcev Imagine Cupa.

Harvey Norman

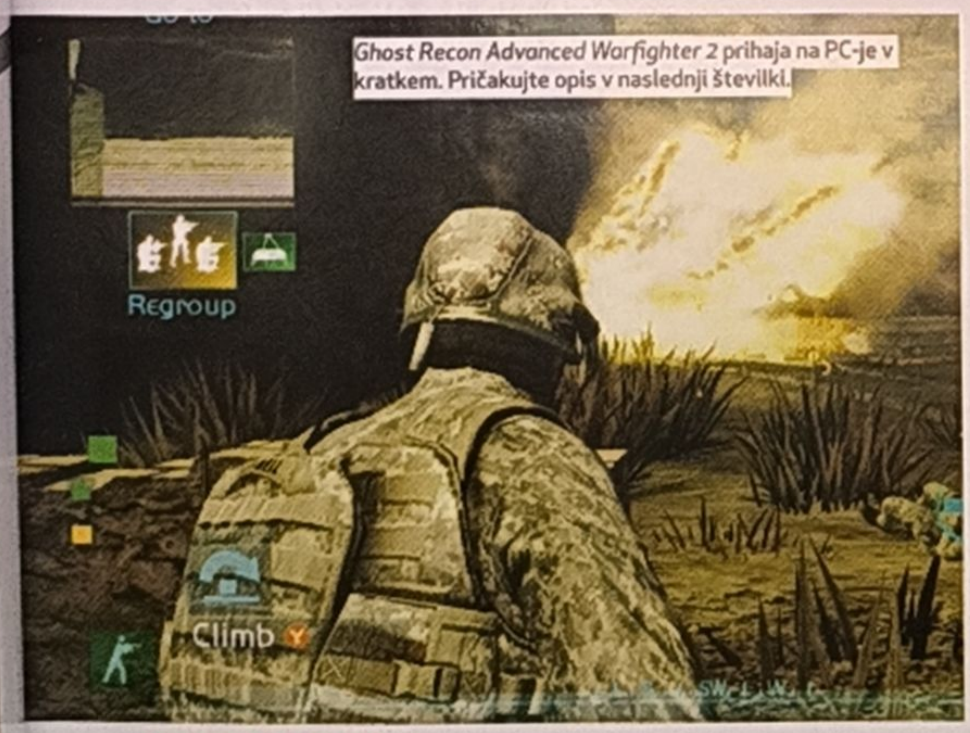
DRUG FORMAT

Prestopite z nami za trenutek na drugo stran in poglejte, kaj se dogaja v svetu konzol

Iz povprečnega PC-ja na vedno prepletenih kablih običajno bingljata vsaj miška in tipkovnica, večkrat kot ne pa še zvočniki, tiskalnik… Iz Xboxa 360 ne binglja nič. In kljub tej odsotnosti tipkovnice in miške za Xbox obstajajo vse zvrsti iger, ki jih gojimo pristaši PC-jev. Ker smo rojeni v astrološkem znamenju skeptika, ascendent pa imamo v ozvezdju norega znanstvenika, smo preprosto morali preizkusiti, kako se v svetu konzole Xbox 360 obnese recimo zvrst strelskih iger. Kot naročena nam je ta mesec v roke padla igra *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*. Ja, PC je uveljavil to zvrst, zdaj pa tovrstne igre prej izhajajo na konzolah. Heh, višek nesramnosti.

Premikanje do obrvi oboroženega glavnega akterja igre s pomočjo Xboxovega brezžičnega igralnega ploščka nam ni delalo posebnih težav. A tu jih niti nismo pričakovali – pravi test je bilo prepričevanje cevi puške, naj se usmeri proti medočesnemu območju sovražnika. S PC-jem in miško je zadeva rešena v delčku sekunde, z gobico igralnega ploščka pa je merek nemogoče v trenutku postaviti na želeno točko, zato je vse skupaj seveda očitno bolj nerodno. Pa je igralno? Za čuda zelo. Nekaj razlogov gre pripisati dejstvu, da v *GRAW 4* tudi nasprotniki očitno merijo na vas z igralnim ploščkom, malo je kriva splošna odličnost igre, nekaj pa prispeva tudi dobro postavljen sprožilec na igralnem ploščku, ki daje občutek, da streljate s pravim orožjem.

Ta mesec smo preizkusili tudi *Spider- Man 3* (in se zabavali) ter *Tony Hawk Project 8* (in si izpahnili sredinec desnice). Prvega odlikuje neznansko veliko mesto, nad strehami katerega se lahko gugate na pajčevini, najmočnejša plat drugega pa je tradicionalno dodelan sistem izvajanja trikov. Ta pa zahteva preveč učenja za naš leni karakter. Gremo zdaj nahranit miško PC-ja, dolgo je že nismo videli.

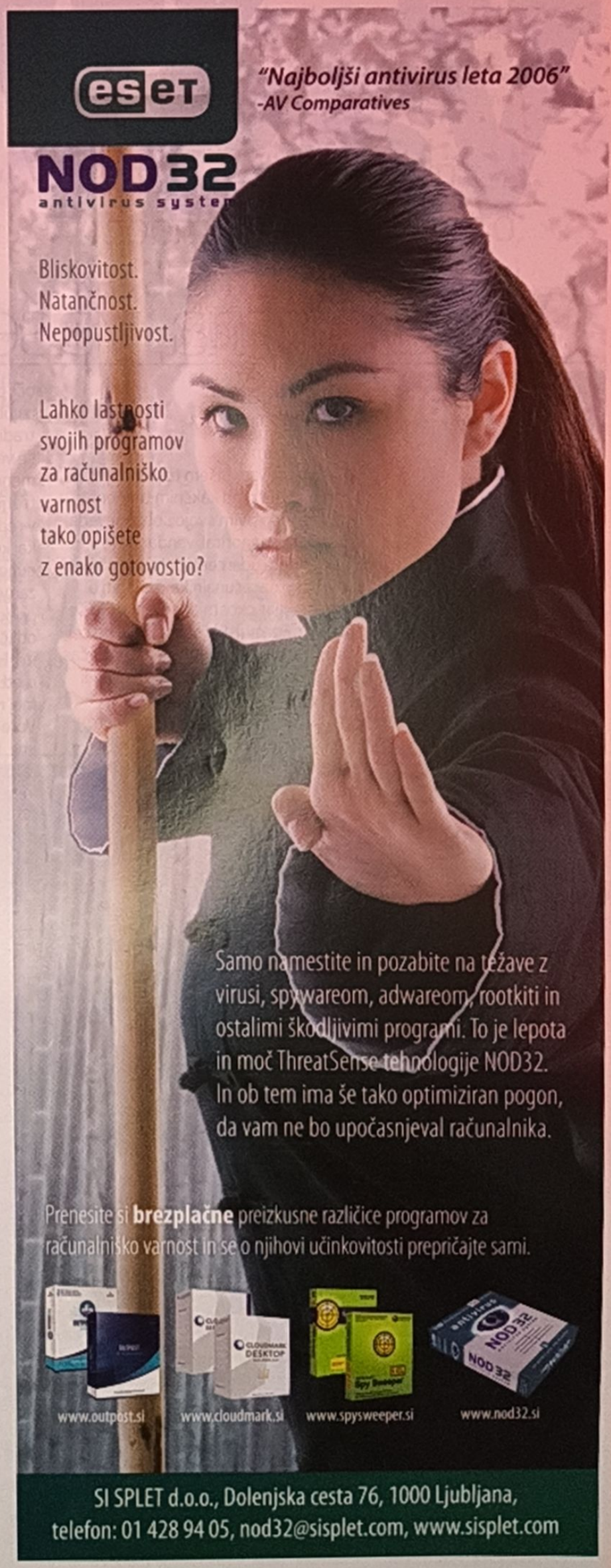


Ghost Recon Advanced Warfighter 2 prihaja na PC-je v kratkem. Pričakujte opis v naslednji številki.

IGRALI SMO:

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 – 91%
TONY HAWK PROJECT 8 – 78%
SPIDER-MAN 3 – 80%

Konzolo Xbox 360 je posodilo podjetje Harvey Norman, kjer lahko konzolo tudi kupite (www.harveynorman.si).



Vaš Vklop

Vaša pisma, vaše slike, vaša stran

Pišite nam!

Člani uredniške ekipe bodo odgovorili na vaša pisma, pa še nagrado si lahko prislužite, če jih boste nasmejali.
pisma@pcformatslo.net

Pospravljanje

Prispelo 18. maja 2007

Serbus, *PCFormat*!

Razlog, da vam pišem to pismo je ta, da mi je mama pred kakšnim tednom rekla, naj pospravim svojo sobo. Seveda sem jo veselo ignoriral, vendar mi je vrnila z nizkim udarcem. Zaradi grožnje "en teden brez računalnika" sem hitro šel pospravljat okostnjake v omari. In še seveda *PCFormate*, ki so mi ležali po celi sobi (brez zamere). Ker mi je bilo dolgčas, sem se spomnil ene "fajn" igrice - Najdi najstarejši *PCFormat*. Dolgo je vodil avgust 2005, potem pa sem za omaro našel davno pozabljeni januar 2005. Hitro sem ga preletel in ga malo za štos primerjal z najnovejšim *PCFormatom*. Zato vam bom predstavil osebno oceno, kaj ste v teh dveh letih odkar sem naročen, naredili (in zaj...).

Ja nov videz, je prvo, kaj pade v oči, pa še to, da je novi *PCFormat* izgubil na višini. Prav tako se držite tradicije kot pijanec plota. Vrče bejbe še vedno poživljajo naslovnico, kar mene niti najmanj ne moti. Na drugi in tretji strani so še vedno oglasi, kar je v redu, saj lahko bralec izve, kje lahko kaj kupi. Potem kazalo, vsebina diska, duhovit uvodnik... Vrstni red se je malo zamenjal, vendar je novi *PCFormat* pridobil na novičkah. Do zdaj nam gre odlično. Potem oprema, igre programi itd. Nekoliko ste izgubili na duhovitosti med opisovanjem, ampak OK. In potem moj najljubši del v *PCFormatu*: kolumna Vprašajte Gregorja, ki je dobila novo ime. Imam samo eno pripombo. Gregor je izgubil na sarkazmu in duhovitosti. Včasih sem se valjal po tleh, zdaj pa je to preteklost. Ampak OK, Gregor pomaga bralcem, jih ne ponižuje khem, khem. Na zadnjih straneh še vedno opisujete filme, OK, malo še pač pogledate na nekaj drugega, kot je PC. In potem najslajši del STAREGA *PCFormata*: rubriki Kisli možgani in Samo še to. Tega v novem *PCFormatu* ni. Pa čeprav piše na naslovnici ZABAVA. Čeprav mi je to težko napisati... niste več tako zabavni, smrk, smrk. Zaključek: kljub nekaterim spodrsljajem ste poleg Cicibana moja najljubša revija. Hvala, da obstajate.

Jan

Kaj moremo, človek se sčasoma izpoje. Ker nikoli ne rečemo nikoli, pa ni rečeno, da se ne bo v prihodnje v revijo prikradla tudi kakšna rubrika, kot je bila Kisli možgani. Namesto Samo še to pa zdaj revijo krasi kolumna 6Pack Čukurja, ki je nam hudo všeč.

Z Gregorjem je pa pač tako, da smo mu morali vrvico malce zategniti, ker se je kar nekaj bralcev pritožilo, da pretirava. Gregorju se seveda ni zdelo, da bi počel karkoli takšnega, a so želje bralcev zmagale.

PISMO MESECA

Roboti vladajo

Prispelo 10. maja 2007

V prejšnji številki sem z zanimanjem prečital vaš mega članek o robotih. Sicer se ne bi strinjal z vašo mislijo, da roboti ne bodo zavladali Zemlji, ampak o tem kdaj drugič. Star sem sicer šele 16 let, ampak sem pri gradnji robotov že skoraj veteran. Moj zadnji, ki sem ga šaljivo poimenoval Arni, je zgrajen iz igračke, ki spominja na terminatorja iz filma (malo sem ga moral sfrizirati in pobarvati, mama pa je zanj izdelala pravo usnjeno jaknico). Zna samostojno hoditi po prostoru in ko naleti na zid ali drugo oviro, reče "I'll be back!" in se obrne. Vabim vas, da si ga ogledate pri meni doma. Zdaj imam naročen Legov komplet, ki ste ga omenili v članku. Pri nas ga je skoraj nemogoče dobiti. Ko ga dobim, bodo moji roboti končno lahko zavladali svetu, muahaha!

Robi

Takšna pisma nas ponavadi pošteno zmedejo, ker ne vemo, če avtor resno misli ali ne. Kakorkoli že, pismo nas je pošteno nasmejalo in si po našem mnenju zato še kako zasluži nagrado za pismo meseca.

Se pa tudi priporočamo za obisk na domu in osebno predstavitev Arnija. Glede na to, da je izvirni mišičnjak zadaj obkrožen s stokrat večjo vojsko osebnih stražarjev, dvomimo, da nam ga bo uspelo kdaj srečati iz oči v oči. Sicer pa smo prepričani, da bi lahko s tvojim Arnijem ubrali veliko bolj intelektualno in inteligentno debato kot s pravim Conanom Terminatorjem. Odkar je postal politik, se zdi, da mu je inteligenčni količnik padel za vsaj polovico, tako da se pogovora ne bi mogli ravno veseliti, dokler nam kaj težkega ne pade na glavo.

PIŠITE IN ZADENITE Pišite nam, saj si lahko za zabavno ali izvirno pismo prigrate lepo nagrado. Tokrat sta to igralni plošček Pro Shock Mini Wireless in igra *Rainbow Six: Vegas*, oboje pa poklanja podjetje VideoToP d.o.o.

Graja na mestu

Prispelo 10. maja 2007

Vsi vas hvalijo, ker bi se radi priliznili, kar sem tudi jaz že enkrat poskusil, a zdaj mi je dovolj, ker je tako s samo hvalo revija *PCFormat* po vašem okusu, ne po okusu bralcev. Nisem naročnik, a revijo vseeno kupujem vsak mesec in močno pogrešam druge naprave, sorodne osebnim računalnikom, kot so predvsem dlančniki. A ste kdaj slišali za njih? A lahko kakšno stran namenite dlančnikom, ker jih mnogi tudi uporabljamo, in na DVD-ju kakšen Mega.

Skupaj za boljšo kakovost revije,

Tomaž

Za dlančnike smo že slišali, ja. Menda so to prav fine napravice, ki delajo "bing", če jih požgečkaš. Tu in tam kakšno celo opišemo.

Igre za Windows

Prispelo 18. maja 2007

Kot prvo se vam zahvaljujem za darilo, kot drugo pa bom izkoristil priložnost,

da me malce podučite o Games for Windows - a ne z iniciativo Live.

Ker sebi v šali pravim, da sem binarno dualen, moram sedaj to malce razložiti - je zelo preprosto. Včasih sem "pristaš" skrajnih meja, včasih pa ne! Primer prvi: po eni strani z velikim veseljem berem zelo zapleteno strokovno knjigo, drugič poljudno znanstveno, tretjič pa navaden "šund", in me tega ni prav nič sram.

Drugi primer: ne maram tistih, ki nikoli ne želijo igrati nobene igre in po drugi strani tistih, ki cele dneve in noči (včasih kar skupaj) igrajo samo zato, da bi v igri predelali tudi najmanjšo podrobnost, in pri tem, če je le možno, tudi zmagali. Tukaj torej odklanjam skrajnosti. Tudi ko sem bil mlad, sem bil v pogledu iger drugačen. Kot prvo me nikoli ni zanimala zmaga v igri, nikoli je nisem želel igrati dlje kot 15 minut in nikoli nisem maral iger, pri katerih si mora najprej dve uri nastavljati vse, tudi najmanjše podrobnosti, da si lahko igro sploh pognal. Danes pri igrah (katerihkoli) najbolj pogrešam to, da konkretna igra ne prepozna strojne opreme v računalniku in mi takoj dovoli samo to, da jo poženem z nastavitvami, ki mi jih je dodelila sama. Da me ne boste razumeli narobe. Strinjam se z vašim konceptom revije, ker se zavedam, da je mnogo mladih dobesedno obsedenih z igrami, verjetno mnogi celo bolj s tem, da lahko nastavljajo svojo igro do stopnje, da je kasneje niti igrati ne morejo, zato ne mislim soliti pameti nikomur.

To kar mene zanima je, ali bo možno s tem preprostim konceptom Windows igrati na računalniku tako, da mi ne treba dostopati do interneta. Še vedno igro (katerokoli) najraje igram sam - seveda samo zato, da si malo "spočijem možgane", in še vedno ne več kot 15 minut. In še eno vprašanje: ali obstaja kakšen programček, ki bi mi avtomatično vstavil "ukaze za igro", kar v tisto kar držim v roki. Evo, spomin me že zapušča, ker se ne morem spomniti besede za to, kar držim v roki. Ne, to ni vibrator za moške?!

Branko

Mi tudi ne vemo, kaj držiš v roki, tako da ti pri tem nikakor ne moremo pomagati. Lahko pa ti pomagamo z igrami za Windows. Način igranja leteh bo seveda odvisen od igre same. Iniciativa Games for Windows bo le vključevala igre, ki bodo zagotovljeno združljive z Windows, enostavno jih bo nameščati in odstranjevati, istočasno pa bo sistem (konkretno Vista) samodejno zaznal starševske nastavitve in otrokom preprečil dostop do iger, ki zanje niso primerne. Glede na to, da se igre vse bolj selijo na večigralsko področje, pa verjetno v prihodnje ne bo več veliko naslovov, ki ne bi zahtevali dostopa do interneta.

"Ne morem se spomniti besede za to, kar držim v roki. Ne, to ni vibrator za moške"

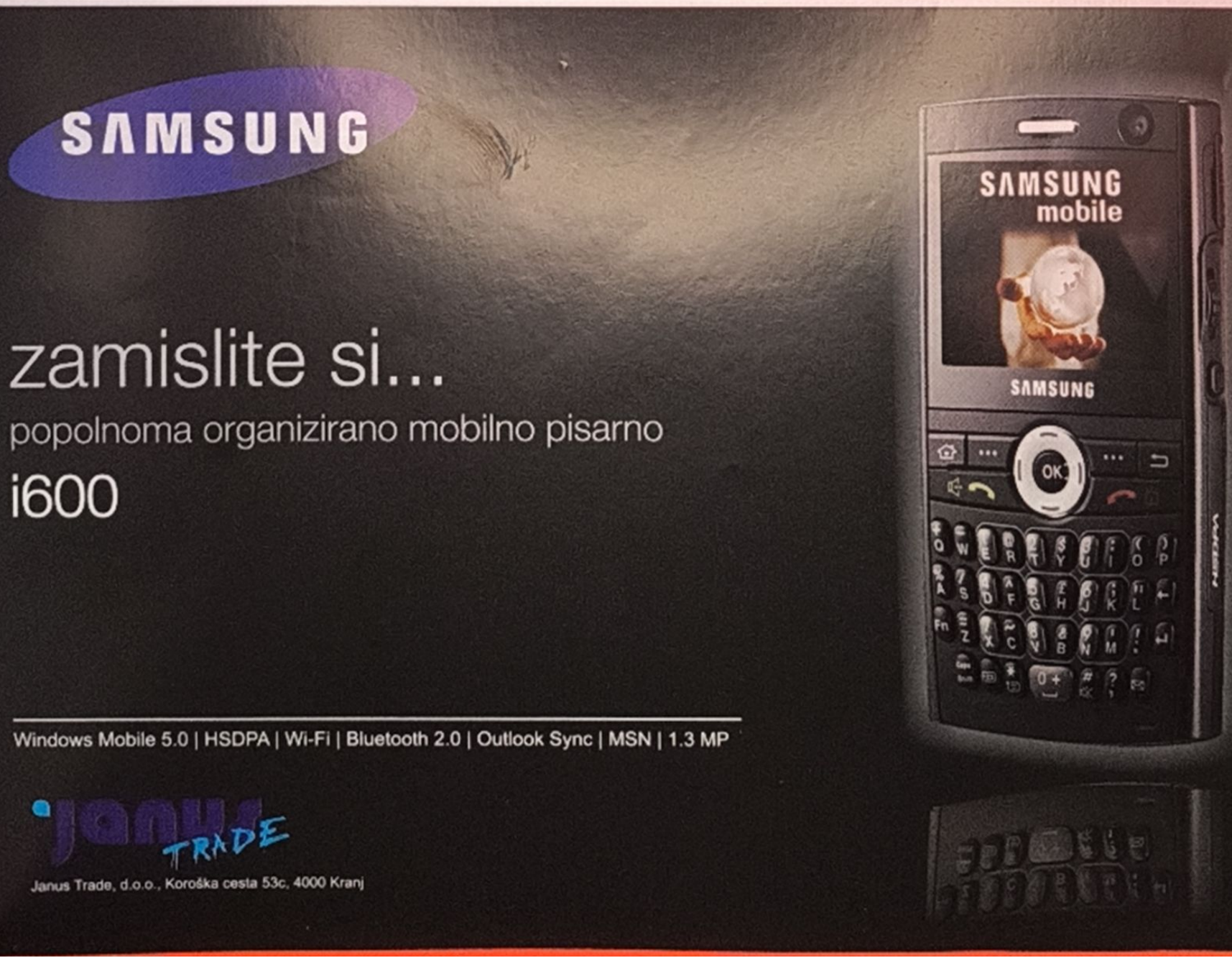
Naslovnica?

Prispelo 7. maja 2007

OK, ta mesec pa ne kupim PCFormata samo zaradi naslovnice!

asdada fsafsasfa

Poleg čisto nemogočega podpisa, nam je delala težave še ena stvar. Na račun skoraj popolnega pomanjkanja vejic ne vemo, ali je namesto naslovnice tokrat nakup upravičila vsebina ali pa je bila naslovnica tako grozna, da revija nikakor ni bila vredna nakupa...



ZA SAMO 400€!

SESTAVITE MEDIJSKI PC

Televizijski program, glasba, deskanje po spletu in visoko-ločljivostni video. Mi smo sistem za to sestavili za 400€!

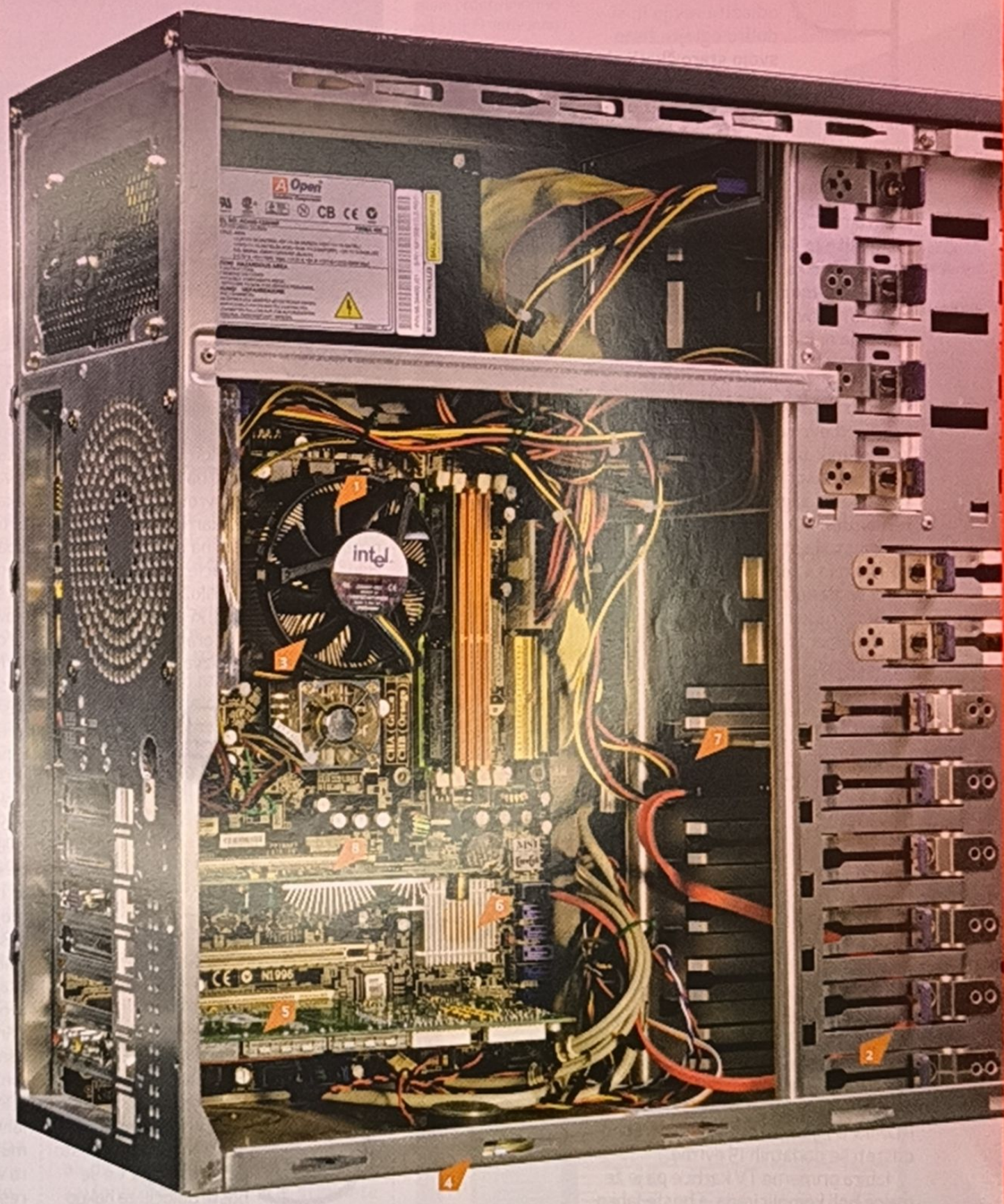
Če nas kdo prosi, naj mu sestavimo medijski center, se počutimo, kot bi nam pred nos pomolil kos vrvice in zahteval, naj mu točno povemo, kako dolga je. Končno nam je namreč uspelo pobegniti iz mračnega veka medijskih centrov, ko smo imeli na voljo ohišja vseh mogočih barv, le da so bile vse črne. Zdaj lahko najdemo katerokoli barvo marvrice. Ali bi radi strojček, ki bo z datotekami MP3 napajal zamaščene zvočnike v kuhinji? Mogoče bolj diskreten računalnik za tiho serviranje datotek DivX na televizijo v spalnici? Ali pa mogoče stilski črni monolit, ki neslišno predvaja video v najvišji ločljivosti na gigantsko televizijo v dnevni sobi?

Resnično dobra novica je, da se je od takrat, ko smo nazadnje govorili o sestavljanju medijskih centrov, marsikaj spremenilo, in to na bolje. Za denar, ki bi ga danes odšteli za medijski center, bi pred letom in pol dobili sopihajočega upokojenca, ki bi se podelal, ko bi mu samo povedali za H.264. Danes pa lahko za čisto normalno ceno že dobimo sistem z dvojedrnim procesorjem, lepo ohišje in dovolj grafične moči, da si lahko na njem privoščimo celo nekaj igranja.

Računalnik v dnevni sobi pa poleg precej pisanih možnostih uporabe prinaša še eno veliko prednost. Če tak sistem povežete na HDTV, boste imeli nadzor nad kvaliteto slike in barvami, kot vam ga namenski predvajalniki in digitalni sprejemniki niti v sanjah ne bi mogli ponuditi. Doma sestavljen medijski računalnik nižjega ali srednjega razreda je tako idealna izbira za družabnika katerega-koli visoko-ločljivostnega televizijskega sprejemnika.

Na desni strani lahko vidite našo konfiguracijo, sledi pa še razlaga...

V ŠKATLI
KAJ KUPITI...



1 PROCESOR INTEL PENTIUM D 805 82€

Bodite izbirčni pri naboru, ko boste iskali osnovno ploščo, pa boste ta procesor lahko zamenjali s Core 2 Duo, ko se vam bo nabralo dovolj cvenka. V bistvu E4300 stane samo 112€, visoko-ločljivostne vsebine pa žveči kot za stavo.

2 PROGRAMSKA OPREMA UBUNTU 6.10 IN LINUX MCE

Celih 0€

Čeprav je LinuxMCE veliko naprednejši kot Windows Media Center, je slednjega enostavneje nastaviti, pa še operacijski sistem je prijaznejši do iger. Windows XP Media Center Edition je cenejši, a je Vista Home Premium boljši sistem.

3 HLAJENJE NAVADEN HLADILNIK ZA SOCKET 775

0€, priložen je bil procesorju

Nadležno brenčanje ventilatorja je nočna mora medijskih centrov, tako da je ta hladilnik največji razgrajač v našem računalniku. Če želite sistem utišati, ga zamenjajte za kakšnega Zalmana CNPS7500-CU z večjim ventilatorjem, ki se vrti počasneje in je seveda tudi tišji. Če vas še vedno moti, lahko izolirate ohišje.

4 OHIŠJE AOPEN H450E 60€

Za medjski center je majhno ohišje vsekakor prednost. Na vojo jih je kar nekaj. Dobra novica je tudi ta, da so v takšna ohišja pogosto že vgrajene osnovne plošče in grafične kartice, tako da lahko celo prihranite nekaj denara. Kot naša ATI-jeva kartica, so tele integrirane zadevice pasivno hlajene in posledično prijetno tihe.

5 TV KARTICA HAUPPAUGE WINTV-NOVA-T 50€

Z eno samo TV kartico lahko samo gledate ali snemate en kanal, če ima kartica dva čipa, pa lahko počnete oboje naenkrat, pa še časovne zamike si lahko privoščite. Obstajajo tudi hibride kartice - Hauppauge ima WinTV HVR4000, ki lahko sprejema analogni, digitalni, freesat in v prihodnosti tudi visoko-ločljivostni digitalni signal.

6 ZVOK V OSNOVNO PLOŠČO INTEGRIRAN ČIP 7.1

Abitova plošča SG95 stane 50€

Če želite svoj računalnik uporabljati za glasbo in video, boste hitro opazili, da vaši MP3-ji ne zvenijo ravno najbolje. Priporočamo vam, da si omislite Creativov X-Fi Xtreme Music – ta kristalizator pološči zvočne datoteke in stereo zvok celo spremeni v prostorskega. Impresivno.

7 SHRAMBA 250GB SEAGATE BARRACUDA SATA II 80€

Na Seagate se lahko običajno zanesete, da bo disk delal dolgo, tiho in zanesljivo. Tale model ni nobena izjema. 250GB je dovolj za večino navadnih smrtnikov, če nameravate gledati več televizije, kot lahko disk prenese, pa pač dokupite še kakšnega. Disk je tudi zelo tih, kar nam je bilo seveda še bolj všeč.

8 GRAFIČNA KARTICA ATI RADEON X300 SE 40€

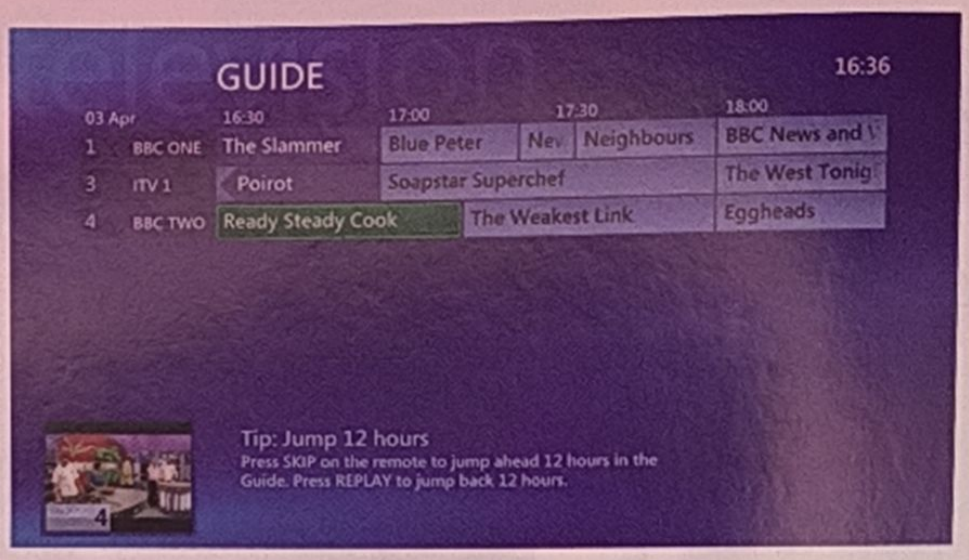
Ker je bil naš proračun omejen, smo se morali odločiti za tole staro, a spodobno grafično kartico. Zaenkrat lahko o tipanju po temi *Crysis* samo sanjamo, a bo tale kartica brez težav predvajala visoko-kakovosten video. Dodatna prednost je, da je pasivno hlajena, zato ne bo povzročala hrupa v našem mrtvaško tihem strojčku.

Preden se potopimo v kalne vode izbire pravih komponent, pa odložite revijo in si dobro oglejte tisto svojo staro škatlo, ki jo želite zabrisati v smeti. 600MHz procesor in 128MB pomnilnika sta dovolj za predvajanje glasbe, digitalnih slik, DVD-jev in filmov standardne ločljivosti ter za snemanje televizijskega programa. Če imate kak tak strojček, razmislite le še o zamenjavi hladilnika, grafične kartice in o vgradnji TV kartice (mimogrede, ta mesec jo poklanjamo novim naročnikom). Prva zamenjava je logična - če je sistem preglasen za uživanje v filmih, zamenjajte stari hladilnik na procesorju s tišjim, za katerega boste odšteli kakšnih 30 evrov. Seveda preverite, da je hladilnik združljiv s podnožjem vašega procesorja, tako da se pripravite na nekaj zagretega iskanja, če imate Pentiuma 3 ali K6-2. Obstaja tudi možnost, da stranice računalnika obložite in s tem hrumenje ventilatorja še dodatno utišate.

Grafična kartica je že bolj kompliciran zadeva. Izbira je odvisna predvsem od zaslona, na katerem boste predvajali računalniško sliko. Če gre za star katodni televizor, boste potrebovali grafično kartico s kompozitim ali S-Video izhodom, drugače računalnik in televizor ne bosta prijatelja. Večina novejših grafičnih kartic, celo tiste najcenejše, ima omenjene izhode, če imate v starem sistemu integriran grafični čip, pa primernega izhoda verjetno nimate. Ugotoviti boste morali tudi, katero grafično vodilo ima vaš sistem, PCI, AGP ali PCI-Express. Najverjetneje ima AGP, tako da poglejte naokoli, če lahko dobite kje kakšnega Radeona 700, za katerega ne bi smeli odšteti več kot 30 evrov. Če imate HDTV, pa boste računalnik lahko na televizor priklopili prek izhoda VGA ali DVI (čeprav bo kar nekaj televizorjev zahtevalo pretvornik HDMI v DVI, za katerega bo potrebno odšteti še dodatnih 15 evrov).

Izbira primerne TV kartice pa je že malce bolj kompliciran, a boste lahko večino informacij, ki vam jih bomo tukaj posredovali, uporabili tudi pri sestavljanju novega računalnika. Če ste torej nameravali preskočiti ta del, si raje kar takoj premislite. Najprej je potrebno seveda ugotoviti, kakšen signal sprejemate - za to pokukajte v okvir "Slab signal"). Nato bo potrebno še izbrati vrsto kartice: zunanji model na vodilu USB vam bo prihranil brkljanje po notranjosti računalnika, če imate star sistem, pa obstaja možnost, da ima ta samo počasnejše vodilo USB 1, namesto

Desno Electronic Programme Guide (EPG) vam bo prihranil nočno moro ponovitev *Prijateljev*.



USB 2.0. S starim vodilom se boste morali žal pripraviti na trzajoči pekel, ko mu boste poskušali v grlo stlačiti TV signal. Če je vaš računalnik prestar za USB 2.0, je vgradna kartica PCI torej najboljša izbira. Takšne kartice so sicer nekoliko dražje, tako da boste zanjo odšteli najmanj 30 evrov. Če si lahko privoščite, izberite kartico priznanega proizvajalca, kot sta na primer Hauppauge ali Pinnacle, saj je takšnim karticam običajno priložena tudi boljša programska oprema, ki je zmogljivejša in bolj prijazna za uporabo od programja manj znanih proizvajalcev.

"Z DOMA NAREJENIM MEDIJSKIM CENTROM LAHKO ODLIČNO IZKORISTITE TISTI POCENI HDTV"

Če denar ni ovira pri nakupu TV kartice in če ima ta analogni sprejemnik, poskusite najti takšno, ki ima strojni kodirnik MPEG-2, namesto programskega. Če se boste odločili za nakup TV kartice DVB, pa preverite, če ima z BDA združljive gonilnike. To pa je enostavneje reči kot narediti - za to pač izkoristite Google in preverite podatke o kartici, ki vam je všeč, lahko pa tudi pokukate na popularno stran tinyurl.com/r8f67; vse kartice, ki so označene kot "supported", so tiste, ki jih vam jih člani uredništva toplo priporočamo.

Seveda ne bo konec sveta, če vaša kartica ne spada v nobeno od navedenih kategorij, težava je le v tem, da (najverjetneje) ne bo delovala v brezplačni alternativi za Windows Media Center (MCE), ki vam jo priporočamo. Zadevi se reče *GB-PVR*, stala vas ne bo niti centa, a je za brezplačno rešitev preprosto odlična. Pri tem pa moramo poudariti, da ne bo delovala na predpotopnem strojčku, saj zahteva vsaj 1GHz procesor, 512MB pomnilnika in Windows 2000 ali novejši. Če imate torej računalnik, ki bi ga najraje podarili babici, ker *Command & Conquer 3* na njem ne deluje tekoče, pustite starko, naj bo še nekaj časa ludit (poiščite besedo v slovarju). Verjetno je celo bolje, če nikoli ne odkrije, v čem je sploh poanta interneta. Na tem mestu nimamo prostora, da bi se spuščali v podrobnosti namestitve in nastavitev *GB-PVR*, še posebej, ker je na strani www.gbpvr.com izjemno dober wiki na to temo.

Aplikacija ni prevelika, snamete pa jo lahko na že omenjeni spletni strani. Ko je program na mestu, samo kliknite na "Wiki" v zgornjem desnem kotu strani, da se odpre stran, na kateri so podrobna navodila za nastavitve in uporabo programa. Večine informacij, ki jih boste našli na strani, sploh ne boste potrebovali, zato kliknite na Manual > Quick Start, kjer lahko preberete osnove. Program je precej drugačen (in grši) od Windows Media Centra, a ima vse osnovne funkcije in še poln koš dodatnih možnosti. Na voljo je elektronski spored (Electronic Programme Guide), tako da lahko brskate po sporedih in gigantskih multimedijskih knjižnicah, pa še cela gora vtičnikov je na voljo. *GB-PVR* mogoče res ni tako eleganten kot Media Center, a je zato bolj prilagodljiv, pa še novega operacijskega sistema vam ne bo treba kupovati. Kar nikoli ni slabo.

Alternativa za *GB-PVR* je *Media Portal* (www.team-mediaportal.com), a zahteva še zmogljivejši računalnik in ni tako dodelan. Je pa prav tako brezplačen, zato se ga splača ogledati, če nameravate sestaviti sistem z Windows XP, 1,4GHz procesorjem in grafično kartico s 64MB pomnilnika in podporo za DX9. Program je zasnovan tako, da je bolj podoben MCE, pa tudi manj izbirčen je pri

"ČE STE OSTALI V TEMNI DOBI USB1, JE VAŠA NAJBOLJŠA REŠITEV VGRADNA KARTICA PCI"

Media Center s svojo novo kapo znamke Vista – ista funkcionalnost, malce predelan videz.

TV karticah. Obstaja še tretja možnost, primerna za starejše in nove računalnike, o kateri bomo govorili kasneje.

Ta kasneje pa bo kar zdaj. Kot smo že povedali, lahko sestavite računalnik z dvojedrnim procesorjem za dovolj dobro predvajanje visokoločljivostnega videa za relativno nizko ceno. Cena takšnega sistema je lahko celo tako nizka, da je nakup enojedrnega procesorja, pa če je še tako poceni, bolj neumna od nakupa fička brez motorja. Za primer smo določili cenovno mejo pri 400€, za ta denar pa lahko izbiramo med Intelovim Pentiumom D ali Athlonom 64 X2 3800+. Oba procesorja sta daleč od tega, da bi bila vrhunska, a sta dvojedrna in čisto sposobna poganjati večino visoko-ločljivostnih vsebin, staneta pa znatno manj kot 100€. Oba procesorja se bosta sicer precej mučila z videom 1080p najvišje kvalitete, ki pa ni ravno pogost. Če že imate televizor, ki lahko takšne filme prikazuje pri polni ločljivosti, pa obstaja precejšnja možnost, da imate precej več kot 400€ pod palcem za nakup novega računalnika. Sama izbira pa ni tako strašansko pomembna - odločite se za kombinacijo procesorja, osnovne plošče in pomnilnika, ki ponuja največ za zahtevano ceno. Pentium D zahteva osnovno ploščo s podnožjem 775, a je včasih precej izbirčen pri naborih, s katerimi bo deloval, zato pred nakupom osnovne plošče preverite, če ta podpira Pentiume D. Abitova plošča SG95 je na primer prav dobra izbira, pa še poceni je (okoli 40€). Plošča seveda zahteva pomnilnik DDR2 - 512MB 667MHz Corsair Value Select vas bo olajšal za približno 40€. Athlon pa je na voljo za podnožji 939 in AM2, tako da se bo prav fino razumel z nabori za obe podnožji, le da bodo nekatere starejše osnovne plošče zahtevale nadgradnjo BIOS-a. Če kupite (pogosto cenejši) čip na podnožju 939, boste potrebovali pomnilnik DDR, za AM2 pa hitrejši DDR2.

Ne glede na izbiro pa za procesor, osnovno ploščo in 512MB pomnilnika ne bi smeli plačati več kot 170€. Če zapravite še 30€ za TV kartico, vam ostane še 200€ za nakup ohišja, napajalnika, diska, optične enote in grafične kartice. O izbiri ohišja nima smisla izgubljati besed, ker boste pač izbrali tisto, ki vam je všeč in najbolje sede v vašo dnevno sobo, za čisto simpatično škatlo pa ne bi smeli plačati več kot 50€. Preverite le, da je vanj mogoče vgraditi osnovno ploščo ATX in kak pogon ali dva. Optični pogon ni problem, saj lahko za manj kot 20€ staknete enoto DVD/CD-ROM, zapisovalniki pa tudi ne stanejo več kot 35€. Če se vam kje valja kak starejši pogon, pa lahko uporabite tudi tega in si dodatno znižate stroške nakupa.

Če z ohišjem niste dobili napajalnika, ga bo potrebno pač kupiti in namestiti. Poceni 300W model bo čisto dovolj, a se vam vsekakor splača investirati v 400W napajalnik, saj vam bo ta omogočal kasnejšo vgradnjo zmogljivejše grafične kartice. Če predvidevamo, da se boste odlo-

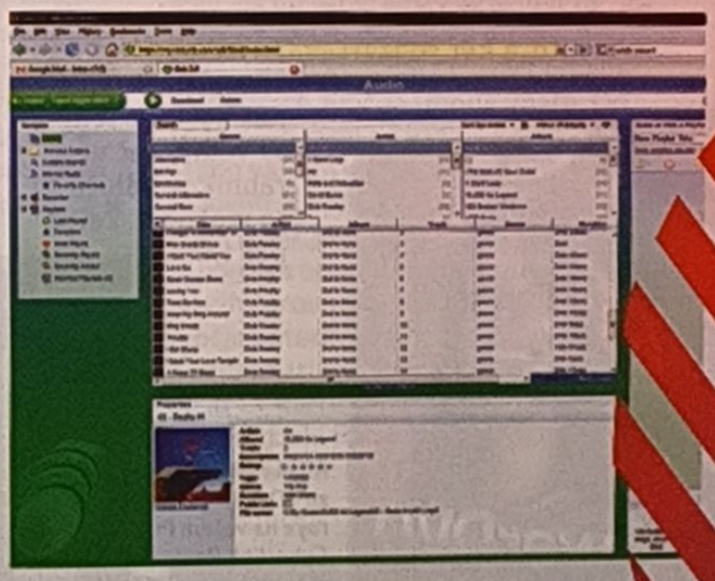
ODDALJEN CENTER
NADZOR PC-JA NA DALJAVO

Slingbox ima že vgrajeno TV kartico, tako da vam ni potrebno puščati prižganega računalnika.

Obstaja pisana paleta čudaških in dragih načinov za dostop do medijskih datotek, ki jih imate doma, prek spleta. Obstajata na primer Slingbox in Sony Location Free, ki omogočata gledanje televizije z drugega PC-ja, a ne ponujata veliko nadzora. Presenetljivo so trenutno brezplačne rešitve tudi daleč najboljše.

Če imate Windows MCE ali Vista, se poigrajte z *MSN Remote Record*. Microsoft se o tem sicer še ne širokousti, a je zadeva vredna ogleda (http://tv.msn.com/tv/RR/RRsetup.aspx). Naloga aplikacije je, da vam omogoča nastavljanje snemanja v Media Centru s katerekoli naprave, na kateri je nameščen spletnih brskalnik, kot so drug PC, mobilni telefon, dlančnik, PSP...

Če nimate Media Centra, si oglejte *Orb* - gre za bolj zapleteno rešitev, ki pa je tudi veliko zmogljivejša. Gre za aplikacijo, ki teče v brskalniku, omogoča pa vam predvajanje medijskih datotek z vašega PC-ja na katerikoli napravi, s katero je mogoče brskati po internetu, le prijaviti se je potrebno z uporabniškim imenom in geslom. Omogoča tudi nastavljanje snemanja z nekaterimi (a ne vsemi) TV karticami, posnete datoteke pa si lahko tudi ogledate kasneje ali kar v živo. To je precej uporabno, če ste na primer na sanjskih počitnicah na Bahamih, pa vas muči, koga vse so zdravniki spravili na noge v *Urgenci*. Aplikacija deluje tako, da sproti kodira filme (ali glasbo) na gostiteljskem PC-ju, nato pa vsebino pretoči do naprave, s katero dostopate do nje. Sama po potrebi zniža kvaliteto datoteke glede na hitrost povezave. *Orb* je preprosto genialen in vsaj zaenkrat popolnoma brezplačen. Snemite ga z www.orb.com.



***Orb*, zdaj v različici 2.0, je neverjetno napredna aplikacija - v bistvu gre skoraj za operacijski sistem za multimedijo.**

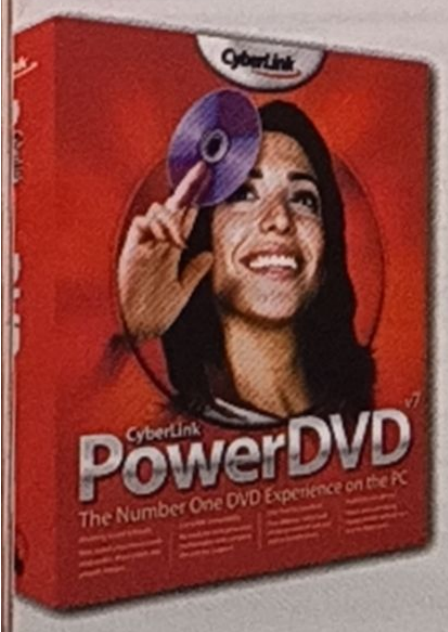
BODITE MODERNI HD ZAGATA

Sprejemnike za različne kodirane HD TV programe je mogoče tudi "shekati", a naj smrtnki s tem ne ubadajo.

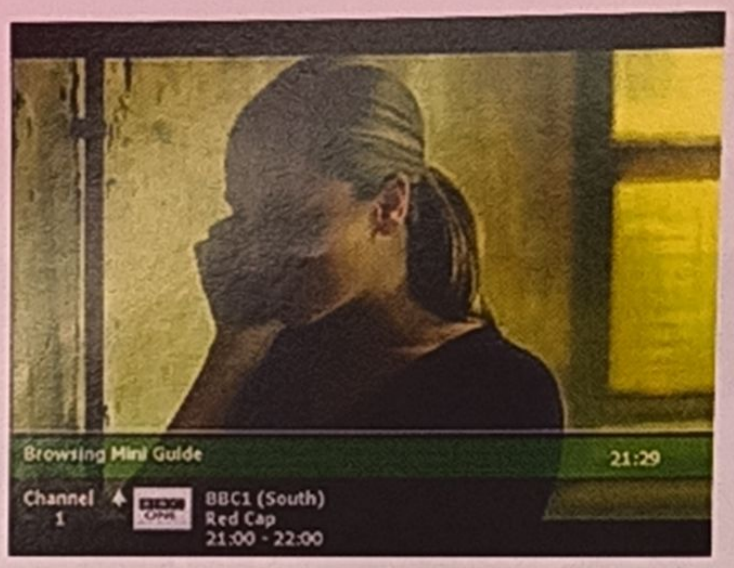
Kot smo že povedali, vam ni treba zapraviti tone denarja za računalnik, ki lahko prežveči bogato visoko-ločljivostjo večerjo in mu ostane še nekaj prostora za sladico, a je pri tem potrebno razmisliti še o drugih vprašanjih. O vprašanjih zakona, morale, vaše duše... Ta vprašanja pa za modernega uporabnika interneta sploh niso več vprašanja.

Težava je namreč v tem, da je trenutno edini legalni način za dostop do visoko-ločljivostnih vsebin (dokaj draga) digitalna kabelska televizija, za katero dobite lasten sprejemnik. Sestavljanje medijskega računalnika, s katerim bi lahko predvajali takšne vsebine, je v bistvu popolnoma brezplodno opravilo. Sicer bi naj v naslednjih letih dobili tudi visoko-ločljivostno zemeljsko televizijo, a ni nobenega zagotovila, da jo bodo obstoječe TV kartice sploh lahko predvajale. Nato so tukaj še diski z visoko-ločljivostnimi vsebinami, torej Blu-ray in HD-DVD, a so pogoni za predvajanje takšnih diskov božjastno dragi, za predvajanje pa sta potrebna tudi grafična kartica in monitor oziroma televizor, ki podpirata tisti prekleti HDCP.

Tako vam ostanele še tretja, zlovešča možnost - piratstvo. S širokopasovno internetno povezavo, ki omogoča snemanje pri 1Mb/s, je lahko video 720p (torej prijazen HDTV-jem) z epizodo vaše najljubše nadaljevanke vaš v le 20 minutah. Takšno početje je seveda protizakonito, a ker so izvrševalci zakonodaje na tem področju pri nas pošteno leni, se vedno več uporabnikov odloča za to možnost. Žal je pač tako.



Ali bi radi predvajalnik za HD-DVD-je ali Blu-raye na vašem PC-ju? *Cyberlink PowerDVD 7* je trenutno praktično edina aplikacija, ki vam to omogoča.



Levo Če imate pošteno 3D kartico, vas čaka hrabri novi sveti visoko-ločljivostnega videa.

čili za slednjega, boste lahko 400W model dobili že za 20€, le potruditi se bo treba z iskanjem. Če je napajalnik ATX in ima glavni konektor z 20+4 nožicami, bo pravi. Če kupite najcenejši model, ki še nima priključkov za diske SATA in grafično kartico PCI-Express, ne obupujte. Kabli, s katerimi boste rešili to težavo, so tako ali tako priloženi osnovni plošči oziroma grafični kartici.

"SPLAČA SE KUPITI 400W NAPAJALNIK, KI BO PRENESEL ZMOGLJIVEJŠO GRAFIČNO KARTICO"

Tako, ostalo nam je še približno 120€ za disk in grafično kartico. To seveda ni veliko, a je nakup vsekakor možen. Z malce brskanja po spletnih trgovinah smo našli ATI Radeon X300 SE za 40€. Za igre je kartica dobesedno grozljivo slaba (čeprav bo poganjala *World of Warcraft*, ki je na veliki televiziji prav lep), a je pasivno hlajena, kar pomeni nič hrupa, pa še vse potrebne izhode ima – DVI, VGA, S-video in kompozitni video, tako da jo lahko priključite na katerikoli televizor, visoko-ločljivostni ali ne. Za preostalih 80€ smo našli še Seagateov 250GB disk SATA II, in pristali na obljubljenih 400€. Za takšno ceno ne boste dobili slabega sistema. Igričarski stroj sicer ne bo, bo pa tih računalnik, ki je zmožen predvajati večino visoko-ločljivostnih vsebin in shraniti kar zajeten kupček medijskih datotek.

Če malce obnovimo sestavljanje računalnika: napajalnik namestite v veliko luknjo, ki je ponavadi zgoraj, na zadnji strani računalnika, in sicer tako, da reža za ventilator in vtični-

Ali bi tvegali obisk fantov v modrem za gledanje tele bedarije v visoki ločljivosti? Ste prepričani?

ca za napajalni kabel gledata ven. Nato namestite osnovno ploščo in poskrbite, da boste uporabili vse distančnike. Namestite pomnilnik v dva ali štiri dolge, tanke reže. Namestite procesor in hladilnik zanj. Na sami osnovni plošči sta dva napajalna priključka - čisto jasno vam bo, kateri konektorji iz napajalnika sedejo vanje. V navodilih za osnovno ploščo preberite, kako se povežejo kabli za gumb za vklop in lučke na sprednji strani ohišja; večina ohišij ima še dodatne kable za sprednja vrata USB in vhode za zvočnike in mikrofon, tako da povežite še te. Grafična kartica sede v režo PCI-Express, trdi disk pa na osnovno ploščo priklopite z enim od tankih kablov SATA, in sicer v pripadajočo režo, ki ima obliko črke L. To je vse.

Zgoraj **Snemanje TV programa je enostavno opravilo, vsi posnetki pa so takoj na voljo prek Media Centra.**

Kar takoj nehajte pisati tisto jezno e-sporočilo, ker točno vemo, kaj boste rekli. Nimate operacijskega sistema, kajne? To lahko rešite tako, da "ponovno uporabite" sistem s katerega drugega računalnika, kar je bolno in popolnoma narobe, lahko pa se odločite za popolnoma brezplačno rešitev. Obstaja kar nekaj distribucij Linuxa, ki so namenjene medijskim centrom, mi pa smo se odločili za uredništvu najbolj ljubi Ubuntu in novo aplikacijo, imenovano *LinuxMCE*. Na tak način dobite polno funkcionalen operacijski sistem, ki ima že vgrajena pisarniška orodja, programe za ogled, organizacijo in obdelavo slik, orodja za splet in medijske aplikacije, istočasno pa tudi alternativo Media Centru (in še kaj) za predvajanje in snemanje zadev iz naslanjača - podpira celo daljinski krmilnik Windows MCE.

Če je vaš trdi disk nov in prazen, je namestitev Ubuntuja enostavna. Na drugem računalniku snemite 680MB veliko datoteko ISO z zadnjo izdajo sistema (na www.ubuntu.com) in datoteko ISO programa *LinuxMCE* s http://wiki.linuxmce.com/index.php/mirrors. Vsako je potrebno zapisati na CD, za kar boste potrebovali program, ko je na primer *Nero*. Uporabite lahko tudi brezplačno alternativo *CD Burner XP Pro* (www.cdburnerxp.se), če programa za zapisovanje še nimate. V BIOS-u spremenite zagonsko zaporedje, da se bo računalnik zagnal z optičnega pogona, in sistem se bo postavil v Ubuntu. Na tem mestu še ne bo nič nameščenega, temveč bo sistem le zagnan s CD-ja. Na namizju boste našli bližnjico za namestitev sistema. Dvakrat kliknite nanjo, odgovorite na nekaj enostavnih vprašanj o tem, katera mrežna vrata uporabljate in če želite, da se med nameščanjem ustvarita uporabniško ime in geslo (tega nikakor ne pozabite). Sama namestitev je enostavnejša in hitrejša od namestitve katerekoli različice Windows. Kakor hitro se nameščen sistem postavi, vas bo obvestil, da je na voljo kup nadgradenj - kliknite na balonček, da jih namestitev. Nato kliknite na bližnjico do *Firefoxa*, da ga zaženete. Vnesite naslov www.linuxmce.com/download.php in potrdite vprašanje, če želite sneti datoteko .deb. Shranite datoteko na namizje in jo poženite - aplikacija vam bo najprej zastavila nekaj vprašanj o omrežju, a če ne želite početi ničesar eksotičnega, preprosto klikajte naprej. Kmalu boste morali vstaviti CD z *LinuxMCE*, ki ste ga prej zapisali. Vstavite torej CD, še malce poklikajte, in videli boste zaslon s kupom obvestil o napakah. Panika je na tem mestu popolnoma odveč. Program namreč samo ugotavlja, kaj dela in kaj ne, res pa je, da ga je potrebno na tem mestu pustiti, da počne svoje, kar traja tudi po več ur. Ko je proces končan, bo program pripravljen za delo. Povedati mu boste morali, pri kakšni ločljivosti naj *LinuxMCE* deluje in katere zvočne izhode imate. Od te točke naprej pa vas lahko prepustimo varnim rokam wikija za *LinuxMCE* - http://wiki.linuxmce.com/index.php?title=QuickStart_Guide vas bo popeljal po uporabi prijaznih čarovnikov v aplikaciji, s pomočjo katerih se bo ta hitro začela pogovarjati z vašo medijsko knjižnico in TV kartico. No pa je pripravljen vaš medijski PC za visoko-ločljivostne vsebine! ¤ **PCF**

"UBUNTU BO POTREBNO ZAGNATI NEPOSREDNO Z NAMESTITVENEGA DISKA, A NE OBUPAJTE PREHITRO"

Iskanje albumov po pripadajočih slikah je lahko sicer zabavno, a istočasno razkrije slab okus nekaterih vaših najljubših glasbenikov.

NORMAN®
www.norman.si

Mobilno in širokopasovno

Mobilnega računalništva ne zavira več odsotnost širokopasovne povezave. Razkrivamo vam potencial, ki bo kmalu rodil nekaj revolucionarnih naprav

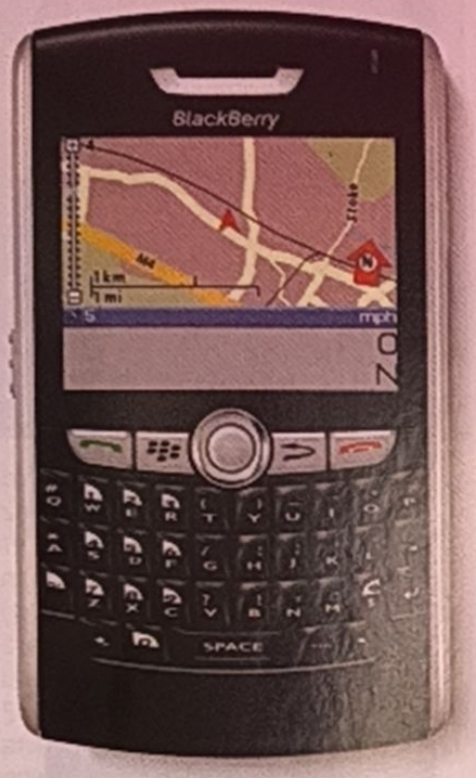
Mobilne širokopasovnekomunikacije so bredle v zadnjem letu skozi celo morje sprememb - standard WiMax obljublja hitrost, domet in nizke cene, miniaturizacija in konvergenca pa sta prenosne mobilne naprave končno naredili uporabni. To leto boste lahko delali kjerkoli boste želeli, karkoli boste želeli in ohranjali širokopasovni stik s svetom.

Predstavljajte si širokopasovno brezžično povezavo, kjer izguba podatkov in počasna hitrost nista del ponudbe. Predstavljajte si širokopasovno brezžično povezavo, kjer se domet meri v kilometrih, ne v metrih, hitrosti pa se lahko kosajo s hitrostjo običajne povezave SDSL. Predstavljajte si preprost nadzor, znatno nižjo porabo energije in zmožnost samodejne namestitve brez glavobolov. Vse to obljublja WiMax, in zahvaljujoč preizkusnim projektom v večjih evropskih državah so sanje postale resničnost že za veliko množico ljudi.

Čudežni WiMax

WiMax (www.wimaxforum.org), kar je kratica za Worldwide Interoperability for Microwave Access, temelji na standardu IEEE 802.16 in ima zadostno zmogljivost, da bi z lahkoto omogočil širokopasovni dostop tudi najodročnejšim predelom Slovenije. Ampak fiksna (802.16d) širokopasovna povezljivost od ene točke do večih točk ni edino področje, kjer je WiMax uporaben. Mobilni WiMax (802.16e) prinaša enako širokopasovno izkušnjo z vsemi prednostmi, ki smo jih omenili že prej, v svet mobilnih naprav. Poskusite sestaviti v vaši glavi novo vizijo: predstavljajte si omrežje popolnoma prenosljivih naprav, kot so denimo mobilni telefoni, a pri širokopasovnih hitrostih, vključno s hitrim pošiljanjem podatkov.

Mobilni WiMax temelji na tehnologiji OFDMA (Orthogonal Frequency Division Multiple Access), ki spet temelji na tehnologiji OFDM (Orthogonal Frequency Division Multiplexing). Vse, kar v bistvu morate vedeti o tem, je, da prinaša cel kup prednosti pred trenutnimi tehnologijami hitrega brezžičnega prenosa podatkov, kot je denimo 3G, v smislu pretočnosti, latence in podpore an-



Levo **BlackBerry 8800 je uvedel satelitsko navigacijo.**

ten. Ko vse to seštejmo, dabimo boljšo izkušnjo za končnega uporabnika tehnologije, in to je tisto, kar šteje.

Znanost in varnost

Pri Samsungu so prepričani, da bodo s tehnologijo Mobile WiMax prenosi hitrosti 6Mb/s za notesnike in pametne telefone postali realnost še pred koncem leta 2008, do leta 2010 pa naj bi se hitrost dvignila celo do 100Mb/s za prejemanje oziroma 50Mb/s za pošiljanje podatkov. Če se bo skupina 3GPP (www.3gpp.org), ki je zadolžena za postavitev standarda, izjasnila glede določenih malenkosti in omogočila nadaljni razvoj. Brskanje po spletu s hitrostjo grbavega polža na vašem mobilnem telefonu bo stvar preteklosti, ko bo prišel pravi širokopasovni dostop. Takoj se vam bodo odprle možnosti predvajanja videa, spremljanje TV programa v živo in uporaba zahtevnih pisarniških programov.

WiMax reši tudi cel kup varnostnih težav, ki jih je prinašala standardna tehnologija Wi-Fi (802.11x), konkretneje težav s šibko avtentifikacijo in enkripcijo. Za začetek, WiMax uporablja PKM-EAP (Extensible Authentication Protocol) in TLS (Transport Layer Security), kar bo znatno otežilo delo hekerjem in prevarantom. Da bi bila varnost še na višjem nivoju, je dodan še protokol CCMP (Counter Mode with Cipher Block Chaining Message Authentication Code Protocol), ki implementira AES (Advanced Encryption Standard) za enkripcijo podatkov. Ker vam kratice verjetno ne povejo kaj dosti, naj zapišemo le, da bo WiMax znatno trši oreh za hekerje, kot je standard Wi-Fi kadarkoli bil.

Pri Intelu (www.intel.com) že od začetka podpirajo WiMax, zdaj pa načrtujejo, da bodo WiMax podprli s prihajajočo platformo Centrino 5 Montevina, ki naj bi izšla na začetku leta 2008. Ko se bo podpora za WiMax enkrat začela vgrajevati v notesnike, se bo zelo hitro razširila tudi uporaba standarda. Še več, lahko boste celo ustvarili svojo lastno dostopno točko Wi-Fi. Kaj ni to kul? Pravzaprav zaenkrat še ne posebej. Cene licenc za WiMax so še zelo visoke, poleg tega pa je veliko telefonskih operaterjev vložilo ogromno denarja v licenco 3G, zato se migracija na WiMax ne bo zgodila posebej hitro. Veliko verjetneje je, da bosta 3G in mobilni WiMax kar lep čas z roko v roki živela v istem svetu.

Desno **Nokia N95 najavlja stvari, ki prihajajo: GPS in povezava Wi-Fi na vaši dlani.**

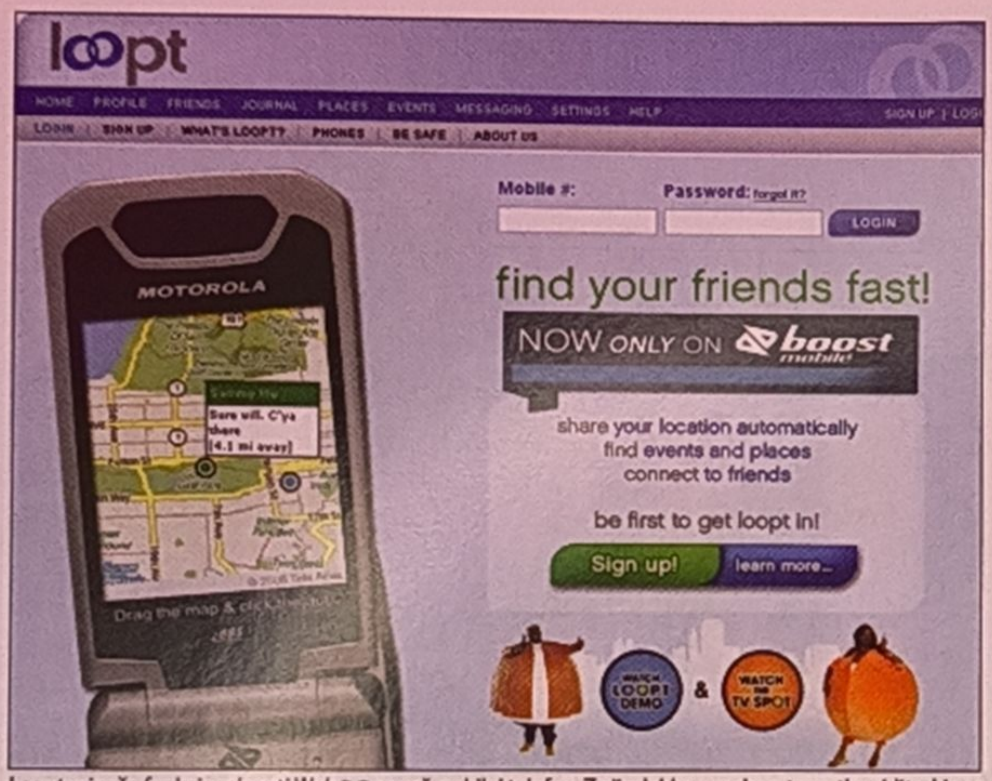
Pospeševanje

WiMax naj bi bila tista tehnologija, ki bo prinesla poceni in hitro širokopasovno povezljivost v mesta in tudi na podeželje. A zaenkrat je bolj verjetno, da bodo mobilna omrežja pri pospeševanju ubrala cenejše, bolj očitne poti, kar je denimo nadgradnja na tehnologijo HSDPA (High Speed Download Packet Access), ki omogoča prejemanje podatkov s hitrostjo 1,4Mb/s. A HSDPA ni simetrična tehnologija, zato je pošiljanje podatkov v najboljšem primeru mogoče le s hitrostjo 385Mb/s, kar je znatno manj od zmogljivosti WiMaxa.

V načrtu so že tudi izboljšave tehnologije HSDPA - hitrost sprejemanja podatkov naj bi se povzpela do 3,6Mb/s, 7,2Mb/s, na koncu pa celo do 14,4Mb/s. A to ni vse, ko bo v prihodnosti prišla tehnologija HSDPA Evolved, bo omogočala sprejemanja podatkov s hitrostjo 42Mb/s.

Tehnologija HSDPA je programske narave, krajša čase potovanja podatkov med omrežjem in terminali in popravlja varianco pri sprejmanju podatkov, ki tako upočasnuje trenutne prenose 3G. Že danes je to popularna nadgradnja, saj danes deluje že okoli 100 komercialnih omrežij v 50 državah po vsem svetu.

Pomembno je, da je tukaj že tudi strojna podpora, saj obstaja že cela vrsta združljivih mobilnih telefonov, kartic za PC in celo notesnikov z vgrajenimi sposobnostmi HSDPA. A ostaja dejstvo, da so pri Intelu podporo za HSDPA v platformi Centrino 4/Centrino Duo ovrgli, kar bi lahko oviralo napredek tehnologije 3,5G, seveda pa vse skupaj ne preseneča, saj je Intel veliko investiral v WiMax.



Loopt prinaša funkcionalnosti Web 2.0 na vaš mobilni telefon. Z njim lahko v vsakem trenutku vidite, kje so vaši prijatelji. Če so dovolj blizu, da jih peljete na kavo, boste o tem pravočasno obveščeni.

Mobilne storitve

Povezljivost, ki trka na vrata, bo mobilno računalništvo spet naredila razburljivo, istočasno pa napreduje tudi strojna oprema. Kaj pa storitve? Na srečo lahko z gotovostjo rečemo, da širokopasovne brezžične povezave naslednje generacije niso rešitev, ki bi iskala težavo - storitve naslednje generacije, ki bodo znale izkoristiti povečan pretok podatkov, so že z nami. Najbolj očitna je satelitska navigacija, za katero že obstaja vrsta programskih paketov, ki delujejo na pametnih telefonih.

sem je denimo Nokia N95 (www.nokia.co.uk/A4275003), še en telefon z vgrajenim GPS-jem, ki pa obvlada tako HSDPA kot Wi-Fi. Z uporabo širokopasovnega prenosa uporabnik dostopa do zemljevidov za satelitsko navigacijo, ki so jih pri Nokii shranili na svoje strežnike. Tako zlahko posodabljajo vse podatke in nudijo zemljevide za praktično celoten planet.

Niso pa samo proizvajalci mobilnih telefonov tisti, ki spravljajo širokopasovnost in satelitsko navigacijo pod isto streho. Podjetje TomTom (www.tomtom.com) je na CeBitu predstavi-

> "WiMax prinaša cel kup prednosti pred trenutnimi tehnologijami hitrega brezžičnega prenosa v smislu pretočnosti, latence..."

Težava pri tem je, da potrebujete ločen sprejemnik GPS, zaradi katerega postane mobilni telefon za odtenek manj mobilen, a tudi to se spreminja: telefoni, kot je novi BlackBerry (www.blackberry8800.com), imajo vgrajen nabor čipov SiRF GPS, kar jim omogoča sprejemnje satelitskega signala za navigacijo. Vsekakor gre za visoko stopnjo konvergence, saj BlackBerry ne sprejema le vaše elektronske pošte in telefonskih klicev, ampak je tudi predvajalnik MP3. Je pa širokopasovna funkcionalnost tu omejena na zastarelo in počasno tehnologijo EDGE (2,75G), ne duha ne sluha pa ni o 3G ali Wi-Fi. Druga pelo napravo TomTom Go 715 za satelitsko navigacijo, v katero lahko vtaknete svojo kartico SIM in tako dobite dostop do širokopasovne storitve, ki jo uporabljate in tako dobite dostop do najnovejših zemljevidov in podatkov o prometu v realnem času.

Kaj pa TV program na mobilnem telefonu? In tu ne govorimo o video posnetkih, ki bi se prenašali z YouTubea, ampak o pravem TV programu. Pri Virginu so si že odrezali svoj kos pogače (www.virginmobile.com). Uporabniki njihovih telefonov Lobster lahko gledajo določene TV programe, poslušajo digitalne radijske postaje, povrhu pa dobijo še ele-

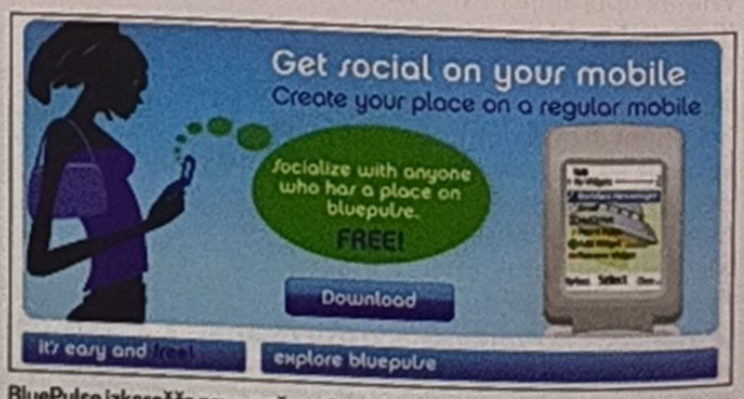
Desno Storitve, kot je klepetanje, so bile še ne tako dolgo tega rezervirane le za PC-je.

ktronski spored programov neposredno na mobilni telefon. Slika se prenaša s pomočjo formata DAB-IP (Internet Protocol over DAB), tako da bo nadgradnja preprosta, ko se bo pojavila naslednja generacija širokopasovnih omrežij.

Vse lepo in prav, ampak tudi tukaj bi se lahko zadeve zapletle s pravnega vidika. Brez plačevanja TV naročnine zelo verjetno ne boste mogli sprejemati slike na mobilni telefon. Zadeve zaenkrat še visijo v zraku, a predvideva se, da bo enkratno plačilo TV naročnine pokrilo tako ogled na televizijskem sprejemniku kot tudi ogled programa na mobilnem telefonu.

Spletna telefonija

Seveda pa z mobilno širokopasovnostjo niste omejeni zgolj na tradicionalne mobilne telefone velikih



BluePulse izkorošča nove možnosti mobilnih telefonov in ustvarja družabno mrežo tistih, ki so veliko v gibanju.

telefonskih ponudnikov. S širokopasovnim dostopom do interneta dobite dostop tudi do internetne telefonije in storitev, kakršna je Skype (www.skype.com). Mimogrede, njihov števec naloženih programov s strani uporabnikov je šel že preko številke 500 milijonov. Samo pomislite: naprava velikosti mobilnega telefona in enake funkcionalnosti, ki pa jo lahko uporabljate skorajda brez stroškov.

Klici Skype-Skype so brezplačni, klici Skype-telefon pa smešno poceni in nobenega razloga ni, da prihod tehnologij, kot je WiMax, ne bi sprožil takšne mobilne naprave naslednje generacije. Medtem pa lahko vse ugodnosti Skypea uživate s svojim dlančnikom ali drugo napravo, ki jo žene sistem Windows Mobile, in to s pomočjo brezplačne programske opreme. Srečniki, ki imajo telefon Nokia N73 ali E65v in živijo v Veliki Britaniji, lasko izkoristijo tudi storitev 3 Skype mobilnega ponudnika 3.

Mobilnost 2.0

Nobenega dvoma ni, da bomo že v letu 2007 videli odmik od zgolj snemanja melodij, ozadij in preprostih iger k resnim in resno interaktivnim mobilnim aplikacijam, katerih srce bo ravno širokopasovni dostop. Pogosto se to gibanje imenuje Mobile 2.0, na voljo pa bo dalo programske vmesnike, ki bodo podpirali številne storitve, povezane s satelitsko navigacijo, 3D slikami, fotoaparatom... Morda še pomembnejše pa je, da bodo programski vmesniki za Javo vso to funkcionalnost mobilnih telefonov dali na voljo spletnim oblikovalcem in kreativcem, ne le povsem tradicionalnim razvijalcem programske opreme.

Kot odličen primer aplikacije Mobile 2.0 si oglejte *Loopt* (www.loopt.com), zanimiv programček, ki vašim prijateljem na zemljevidu pokaže, kje se nahajate, vso gibanje pa se sproti osvežuje s pomočjo vmesnika, ki temelji na programskem jeziku Java.

Desno Sprejem pravih TV programov in digitalnega radia je na mobilnih telefonih že realnost.

Vsem prijateljem, ki so v neposredni bližini, lahko pošljete kratka sporočila, kadar je nekdo od prijateljev dovolj blizu vaše lokacije, ste o tem obveščeni, istočasno pa odkrivate tudi družabna srečanja v bližini vaše trenutne lokacije. Že res, da zaenkrat zadeva deluje le v Združenih državah Amerike in je omejena na uporabnike točno določenega operaterja, vendar odlično nakaže, v kateri smeri se giblje razvoj tehnologije in mobilnih aplikacij.

BluePulse (www.bluepulse.com) je globalna družabna skupnost mobilnih uporabnikov, ki prek spleta počnejo vse, kar bi od takšne skupnosti pričakovali: odkrivajo nova prijateljstva, izmenjujejo si sporočila in klepetajo, izmenjujejo si fotografije in video...

Najbolj bistra pa se nam zdi vključitev majhnih mobilnih vtičnikov, ki v skupnost uporabnikov mobilnih naprav prinašajo funkcionalnosti storitev, kot sta FlikR in Blogger. In ko že omenjamo FlikR, naj omenimo še Sharpcast (www.sharpcast.com), ki vam omogoča, da v trenutku na spletu objavite fotografije, ki ste jih napravili s fotoaparatom vašega mobilnega telefona. Nobenega dvoma ni, da imajo aplikacije, namenjene druženju, vse, kar aplikacija potrebuje za uspeh - navsezadnje se izvrstno skladajo z vsem, za kar so mobilne naprave namenjene: s komunikacijo, interakcijo in druženjem.

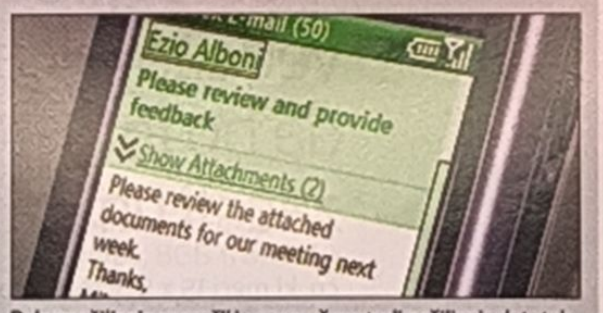
Oblika in funkcija

Brez dvoma bo strojna oprema tista, ki bo na koncu odločala o uspehu ozi-

Microsoft Windows Mobile 6

Microsoft Windows Mobile 6 prinaša na mobilne naprave funkcionalnosti, ki jih poznamo s PC-jev, bolj učinkovito kot kadarkoli prej: Windows Live za pošiljanje sporočil (vključno z možnostjo pošiljanja slik in datotek), močno izboljšano iskanje in možnost ogleda in spreminjanja vsebine datotek programov *Excel*, *PowerPoint* in *Word*. Zahvaljujoč tehnologiji Direct Push lahko elektronsko pošto gledate v formatu HTML z delujočimi povezavami do spleta, za pošiljanje elektronskih sporočil pa obstaja BlackBerryju podoben mehanizem, ko uporabljate Microsoft Exchange Server.

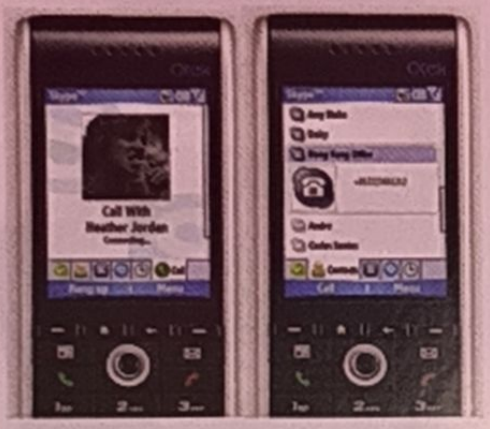
Če vas zanima varnost, naj povemo, da lahko podatke zakodirate na izmenljivo pomnilniško kartico ali pa jih shranite v samo mobilno napravo, pri čemer nam je všeč možnost, da podatke zbrišete na daljavo, če vam napravo ukradejo ali jo izgubite. Izjemno zanimiva se nam zdi podpora za telefonijo VoIP, ki je sicer globoko zakopana in deaktivirana, vendar je glavno, da obstaja. Predvidevamo, da bo ta možnost postala aktivna na ukaz mobilnih operaterjev in ponudnikov storitev, če bi ti na določeni napravi pač želeli to funkcionalnost. Upali si bomo tudi staviti na scenarij, da bo v zelo kratkem času s strani kakšnega hekerja na splet prifrčal popravek, ki bo možnost telefonije VoIP omogočil na vseh združljivih mobilnih napravah.



Poleg pošiljanja sporočil je omogočeno tudi pošiljanje datotek.

V primeru kraje lahko podatke izbrišete kar na daljavo.

Windows Mobile 6 za boljšo funkcionalnost in varnost.



Skype že zdaj ponuja programsko opremo, s katero lahko poceni ali celo popolnoma brezplačno telefonirate z mobilno napravo.

roma neuspehu mobilnega računalništva prihodnosti. Ne moremo na primer mimo neuspeha tabličnih PC-jev, ki so jim napovedovali vlogo revolucionarja, a se je izkazalo, da ničesar ne počnejo bolj učinkovito od navadnih notesnikov, zato so bili na koncu preprosto porinjeni s tržišča.

Podobno lahko rečemo tudi za zasnovo Ultra Mobile PC (UMPC), ki so jo ponekod šaljivo označili tudi z nazivom Paris Hilton PC: lepa, a brez pravega smisla. Sliši se nesramno, a zadene bistvo, če govorimo o prvi generaciji UMPC-jev - nerodna tipkovnica in prešibko srce sta to napravo naredila za nekaj, kar je bilo preveliko za mobilni telefon in preveč pohlevno, da bi bilo notesnik. V zadnjem času je bilo zaznati več interesa s strani proizvajalcev za ta format naprav, zato se bo to morda tudi spremenilo, ključ do večje uporabnosti pa je seveda spet širokopasovna povezljivost za mobilne naprave.

Tako denimo Asusov r2H (www.asus.com) podpira Bluetooth 2, GPS in Wi-Fi, Samsungov Q1b pa HSDPA in celo WiBro. Namesto da bi proizvajalci poskušali UMPC-je umestiti nekam med notesnike in pametne telefone v smislu funkcionalnosti, bi bilo bolje, če bi našli nišo, ki bi nadomestila obe skupini izdelkov. Dober primerek tega bi lahko bil Samsung SPH-9000 (www.samsung.com): podpira mobilni WiMax, premore 30GB trdi disk, 5-palčni zaslon z zelo uporabno zlo-

Zgoraj Asus R2H je odličen prikaz smeri, v katero se razvija druga generacija tako imenovanih UMPC-jev.

žljivo tipkovnico, celoten paket pa meri le 14,3 x 9,2cm.

Če ne morete čakati na njegov izid, lahko trenutno na trgu najdete ravno tako nekaj privlačnih primerkov, kot je denimo Sony UX1 (www.sony.com). Gre za malo večjo napravico, ki meri 15 x 9,5cm in ima manjši, 4,5-palčni zaslon, zato pa na njej namesto Windows XP teče Vista Business (vključno z uporabniškim vmesnikom Aero) in tehta samo 500g. Večji je tudi "trdi disk", ki premore 32GB, vendar ne gre za klasičen trd disk, ampak pogon Flash, ki je hitrejši in bolj odporen na udarce in padce. Večja črna pika naprave je, da ne premore prave zložljive tipkovnice, je pa njena miniaturna tipkovnica ena boljših, kar smo jih preizkusili. Ima vgrajeni dve kameri, čitalec prstnih odtisov in Wi-Fi, tako da boste za svoj denar dobili veliko, kar je tudi prav, saj UX1 stane skorajda 3.000€. Manjša in cenejša je še ena naprava, ki so jo predsatvili na CeBitu 2007 - i-Station 43 podjetja Digital Cube. To bo ob izidu verjetno najmanjši UMPC

"Postavili se bomo v vlogo vedeževalca in drzno napovedali, da bo leto 2007 tisto, ko bodo začeli umirati dlančniki"

Sharpcast v trenutku objavi vaše fotografije na spletu v obliki fotobloga, samodejno pa poskrbi tudi za izdelavo varnostnih kopij vaših albumov.

na svetu, saj njegov zaslon meri le 4,3 palce. Izbirate lahko med 30 in 60GB trdim diskom, vgrajena pa je podpora za Wi-Fi in AMD-jev 500MHz procesor Geode. Zveni dobro, nas je pa malo odbila tabličnim PC-jem podobna tipkovnica, ki je zgolj izrisana na zaslonu. Ne pričakujte Windows Vista, bo pa dobra kompenzacija za to izgubo listek s ceno, na katerem bo pisalo nekaj podobnega 600€.

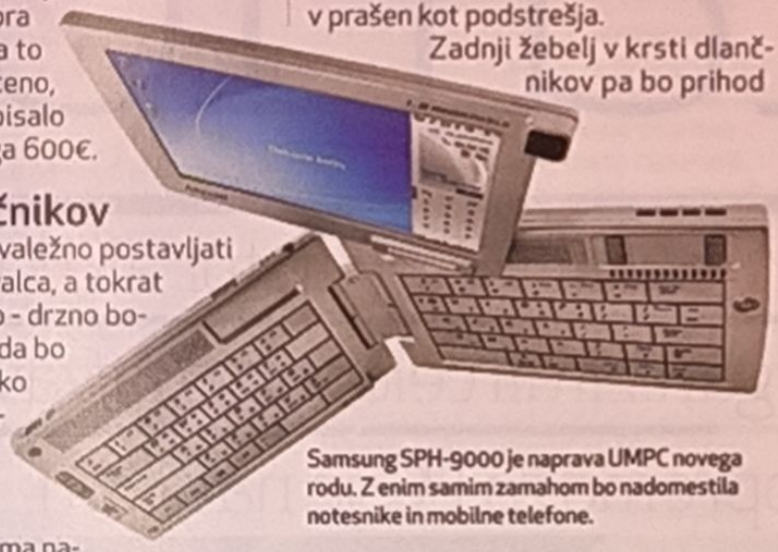
"V letu ali dveh bo hiter dostop do interneta na voljo vsem in v vseh situacijah. Edine razlike bo narekovala debelina denarnice"

Smrt dlančnikov

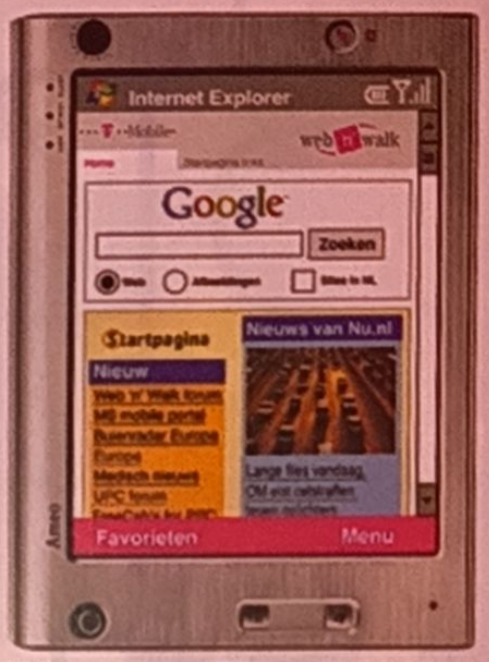
Vedno se je nehvaležno postavljati v vlogo vedeževalca, a tokrat se bomo vseeno - drzno bomo napovedali, da bo leta 2007 tisto, ko bodo začeli umirati dlančniki.

Zakaj? Ker je glavno poanto dlančnikov oziroma naprav PDA (Personal Digital Assistant) povozila tehnologija. Zakaj za vraga bi sploh še potrebovali posebno napravo za shranjevanje podatkov o vaših kontaktnih osebah, zapisovanje zaznamkov, seznamov in urnikov ali branje elektronskih sporočil, ko pa vse našteto zna za vas storiti že povprečen mobilni telefon? Povrhu vsega pa dlančniki, razen izjem, ne znajo sprejemati telefonskih klicev in tekstovnih sporočil. Razpad niše se je začel, ko je BlackBerry ukradel dlančnikom vso municijo, nadaljeval pa se je, ko so se mobilni telefoni počasi pretvorili v pametne telefone. Celo iPod Video s 30 ali 60GB diskom zaluča vsak dlančnik v prašen kot podstrešja.

Zadnji žebelj v krsti dlančnikov pa bo prihod naprav, ki bodo križanci med pametnimi telefoni in UMPC-ji, kot je denimo HTC Ameo (včasih imenovan tudi HTC Advantage) (www.htc.com). Meri zgolj 133x97x20mm in tehta malo več kot 300g, a miniaturne mere naprave dobro skrivajo veliko moč. HTC Ameo premore snemljivo tipkovnico, 8GB trdi disk, kamero z ločljivostjo 3 megapiksle, 624MHz procesor XScale in operacijski sistem Windows Mobile. Ko govorimo o povezljivosti, so tu 3G, HSDPA, Bluetooth in Wi-Fi. Najboljše pa je, da je naprava tik pred izidom.



Samsung SPH-9000 je naprava UMPC novega rodu. Z enim samim zamahom bo nadomestila notesnike in mobilne telefone.



Moč simpatičnega HTC Ameo bi lahko bila zadnji žebel v krsti dlančnikov.

Se spomnite, ko je pred približno desetimi leti internet končno začel resno prodirati med vse uporabnike osebnih računalnikov? Takrat smo se delili na tiste z in tiste brez. Se spomnite, ko je pred približno petimi leti prišel med nas širokopasovni dostop? Tudi takrat smo se razdelili na tiste z in tiste brez. Zdaj lahko na takšno delitev pozabite, saj bo v letu ali dveh hiter dostop do interneta na voljo vsem in v vseh situacijah. Edine razlike v niansah pa bo narekovala, kot vedno, debelina vaše denarnice. ¤ PCF

Samo za dijake in študente, ki jim poteče status!

ZDRAVSTVENO ZAVAROVANJE ZA MLADE

z atraktivno nagradno igro

V nagradnem žrebanju sodelujejo vsi, ki bodo med 1. majem in 1. decembrom 2007 prvič sklenili dopolnilno zdravstveno zavarovanje pri Adriaticu Slovenici. Žrebanje bo 18. decembra 2007.

www.adriatic-slovenica.si

1. nagrada:
Potovanje s potovalno agencijo Collegium v vrednosti 400 EUR

2. Styling SPORTINA v vrednosti 200 EUR
3. Štirje kuponi za igro bowlinga v Zabaviščnem centru Arena Vodafone live!
4. USB ključ 2 Gb
5. Joker kartica Kolosej v vrednosti 20 EUR
6. Knjiga Kako uspešno iskati zaposlitev (Mojedelo.com)
7. Profesionalna priprava življenjepisa in posvet z zaposlitvenim strokovnjakom
8.-10. Kino vstopnica za Kolosej
11.-20. Praktična nagrada

AdriaticSlovenica
Zavarovalna družba d.d. • Članica Skupine KD Group

Spopad titanov

Quad Core ali Dual Core? Vista ali XP? Raptor ali Barracuda? Zavihali smo rokave in organizirali celo serijo krvavih spopadov med najboljšo opremo za PC-je na svetu...

Naše življenje bi bilo veliko lažje, če bi imeli v vseh situacijah na voljo eno samo možnost. Res, bilo bi na smrt dolgočasno, in res, verjetno bi pomenilo tudi konec razvoja, a ostanite še malo z nami. Pred seboj bi vedno imeli množico morilsko dobrih komponent, za katere bi preprosto vedeli, da so najboljša možnost, ki vam je na voljo. Nobene sivine, nobenih primerjav v slogu "X je boljši pri tem, Y pa pri tem". Vedno bi lahko natanko vedeli, za katero komponento se splača odpreti denarnico.

In s tem člankom vam poskušamo pričarati podobno situacijo. Za ovratnike smo prijeli najboljše trenutno dostopne komponente in jih hkrati zalučali v areno, da bi ugotovili, katere so najbolj mišičaste. Tako boste vedeli, kam se obrniti z rokami, polnimi denarja. Povedali vam bomo, kateri procesor je najboljši, razkrili, ali se res splača nabaviti par kartic 8800 GTX in ju povezati v SLI, in razložili nekaj stvari o navitih karticah.

Nismo pa se omejili samo na strojno opremo. Zakaj ne bi priredili še epskega spopada na področju programske opreme? Osiveli in kmalu upokojeni sistem Windows XP proti mladeniču, pravkar prispelemu Windows Vista. Zdaj ko se je situacija na področju gonilnikov končno malo umirila, bo zanimivo videti, kateri operacijski sistem je v tem trenutku za vas boljša izbira.

Vsakdo bi rad kupil le najprimernejšo opremo. Vsakogar zanima, katere komponente so v tem trenutku nekaj vredne, pa naj gre za igričarja, navdušenca nad navijanjem ali nezahtevnega uporabnika. Samo za vaše oči razkrivamo najboljše med najboljšimi...

VISTA PROTI XP

Operacijski sistem je dokončan. Gonilniki so končno prišli. Čas je, da pošljemo Microsoftov nov operacijski sistem na hitrostno preizkušnjo. Uporabili smo enega od naših standardnih računalnikov za testiranje z grafično kartico GeForce 8800 GTS in zadnje gonilnike za XP in Visto (97.92 in 100.59), nato pa pognali *F.E.A.R.*, *Quake 4*, *Company of Heroes* in *3DMark06*, da bi videli, kaj se bo zgodilo.

Vse teste smo opravljali pri ločljivosti 1.600x1.200, kakovost grafike pa smo pri vseh igrah navili do konca (8x glajenje robov in 16x anizotropno filtriranje). Ko smo testirali zadeve v Visti, smo vključili Aero Glass in User Account Control, saj ju uporablja večina uporabnikov.

Kot lahko vidite na spodnji razpredelnici, je XP pometel z Visto v vseh meritvah, ki smo jih izvedli - ponekod tudi za več kot 10%. Vista se je še posebej slabo izkazala s standardom OpenGL, saj je bila pri *Quake 4* na našem testnem računalniku za celih 10 slik v sekundi slabša od Windows XP.

Posebej nas je zanimala hitrost delovanja z Vistinim uporabniškim vmesnikom Aero Glass, vendar na žalost naše najljubše orodje za merjenje hitrosti namizja - *SYSmark* - zaenkrat še ni združljivo z Visto. Zagotovo bomo zagnali tudi ta test, ko bo prilezla na plan različica za Visto, in vas obvestili o rezultatih.

Sicer ne ne želimo opravičevati Viste, vendar se nam zdi pomembno poiudariti, da je treba rezultate postaviti v pravi kontekst. Primerjali smo zrele gonilnike za operacijski sistem, ki je na voljo že vrsto let, s prvo generacijo gonilnikov za sistem, ki je na voljo nekaj mesecev. To ne velja samo za grafično kartico, ampak tudi za vso ostalo strojno opremo našega računalnika - v Visti so gonilniki za vse od zvočne kartice do osnovne plošče še v zgodni fazi razvoja, ponekod celo v fazi beta, zato lahko z gotovostjo trdimo, da se bo delovanje novega operacijskega sistema v prihodnosti še znatno izboljšalo.

Kljub temu, da smo v prejšnjem odstavku na vse pretege zagovarjali Visto, pa moramo vseeno dopustiti tudi možnost, da bo tudi v svoji najbolj polikani različici Vista na koncu preprosto počasnejša. Če pogledamo samo število storitev, ki tečejo v Visti v ozadju - od označevanja datotek za hitrejše iskanje do denimo storitve SuperFetch - je preprosto razumeti, zakaj bo tako. Operacijski sistem pač dela več stvari. Čeprav sami večinoma uporabljamo hudo hitre PC-je, zelo neradi prodamo procesorsko moč in pomnilniški prostor za dodatno funkcionalnost, ki jo nudi Vista.

Na čem so trenutno ljubitelji iger? Če na področju grafičnih procesorjev vaš računalnik ne sodi v visoko ligo - recimo GeForce 7800 v navezi SLI ali kaj boljšega - vam upad števila sličic pri prehodu z Windows XP na Visto ne bo preveč všeč. Če pa uporabljate najnovejšo grafično kartico visokega razreda, morda razlike v hitrosti delovanja ne boste niti opazili. Popolnoma

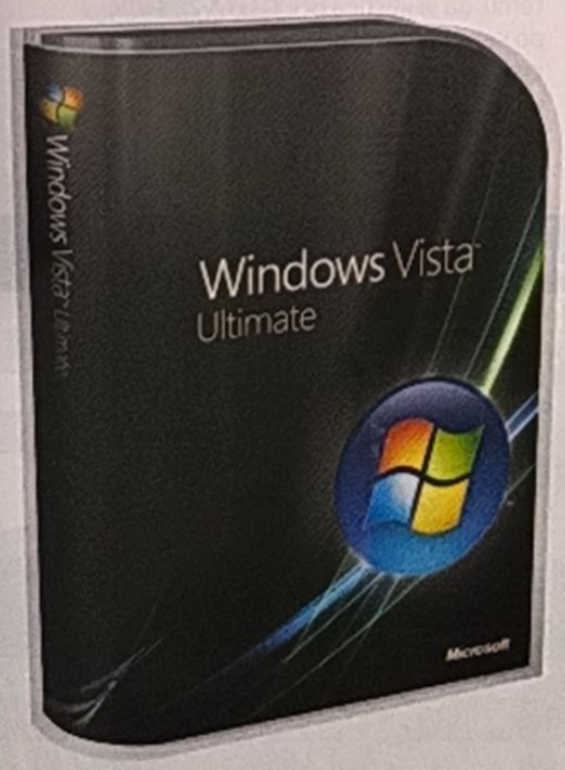
***Crysis* je na pogled za vseh dvajset prstov polizat dober. Pa bo tudi stabilno deloval na vašem PC-ju?**

smo prepričani, da se bo hitrost delovanja Viste izboljšala, ko bodo gonilniki bolj dodelani, nimamo pa pojma, za koliko in kdaj.

Računajte pa še na to, da ko bo prišel prvi val iger in aplikacij za sistem DirectX 10, spomnite se samo na *Crysis* (in gladko pozabite na *Halo 2*, če vprašate nas), bo Windows Vista edini operacijski sistem, s katerim bodo združljive.

Meritve hitrosti	Windows XP Pro	Windows Vista Ultimate
F.E.A.R. (fps)	61	56
Company of Heros (fps)	69,4	60,1
3DMark06 Game (fps)	8.151	8.070
Quake4 (fps)	84,4	74,3

Najboljši rezultati so poudarjeni

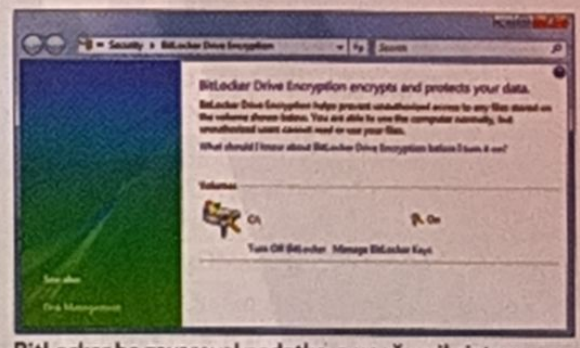


Pri Microsoftu pravijo, da je Vista popolnoma končana. Nismo povsem prepričani...

KAKO JE S HITROSTJO ORODJA BITLOCKER?

Vista Ultimate in Enterprise vključujeta BitLocker, orodje, ki zakodira vaš trdi disk v realnem času. Sami se nismo ubadali s kodiranjem celotnega diska, ampak samo s kodiranjem občutljivih datotek in map. Navsezadnje ne želimo upočasnjevati sistema zaradi kodiranja naše davčne napovedi.

Seveda nas je zanimalo, kako BitLocker vpliva na obnašanje različnih aplikacij. Rezultati, ki smo jih dobili, so bili zanimivi, ampak v bistvu pričakovani. Pri aplikacijah, ki ne zahtevajo pogostega dostopa do trdega diska, kot so denimo igre, ni bilo praktično nobene razlike v hitrosti delovanja z vključenim BitLockerjem. Ko pa smo zagnali meritve v aplikacijah, ki pogosto dostopajo do podatkov na disku, je hitrost delovanja takoj padla za 20% pri uporabi BitLockerja. Orodje *PCMark06* morda ne kaže realne slike, zato pa je hitrost *Photoshopa* pri določenih procesih, kjer je dostopanje do



BitLocker bo zavaroval podatke, a upočasnil sistem.

diska pogosto, ravno tako padla za 10%.

Naš zaključek? Sami bomo BitLocker uporabljali zgolj in samo pri sistemih, na katerih imamo shranjene največje tajnosti. In ti niso v večini.

Meritve hitrosti	Nezakodiran trdi disk	Z BitLockerjem zakodiran pogon
F.E.A.R. (fps)	56	57
3DMark06	8.071	8.082
PCMark06 Hard drive suite	6.133	4.948

Najboljši rezultati so poudarjeni

GRAFIČNE KARTICE

Veliko raje bi uprizorili epsko bitko med grafičnimi karticami naveze ATI/AMD in najboljšimi karticami nVidie, a to ne bi bilo pošteno do nobenega omenjenega podjetja. Dokler AMD ne razkrije svoje kartice s podporo za DX10 visokega razreda, je nVidia konkurenca le sebi - vsaj ko govorimo o visokem razredu.

Zdaj, ko je nVidia uporabnikom omogočila navijanje grafičnih procesorjev serije 8800, smo se odločili preizkusiti, kako se navita kartica EVGA 8800 GTS (okoli 430€, www.evga.com) obnese v primerjavi z nenavito kartico ASUS 8800 GTX (okoli 600€, www.asus.com). A navijanje, tako kot vse lepe stvari, ima tudi svojo črno stran: garancija vaše grafične kartice ne bo več veljavna, verjetno pa bo šla tudi garancija celotnega sistema. Posledice so torej zelo resne, ampak samo, če ste neprevidni. Ko smo iskali meje kartice EVGA 8800 GTS z uporabo nVidiinega orodja *nTune* in hladilnika, ki je bil že priložen kartici, nam je kartica stabilno delovala, ko smo hitrost jedra dvignili s 513MHz na celih 660MHz, hitrost 640MB pomnilnika pa s 792MHz na kar 962MHz. Vaši rezultati bodo morda drugačni.

Hitrost smo merili s *Quake 4* (najvišja kvaliteta prikaza), *F.E.A.R.* (vključeno mehko senčenje) in s testi Shader Model 3.0 programa *3DMark06*. Ločljivost smo povsod nastavili na 1.920x1.200 in vključili 4x glajenje robov (antialiasing) in 16x anizotropno filtriranje. Z navijanjem GTS smo sicer dobili znatne pospeške, vseeno pa ni bilo dovolj, da bi premagali surovo moč različice 8800 GTX - še posebej pri igri *Quake 4*.

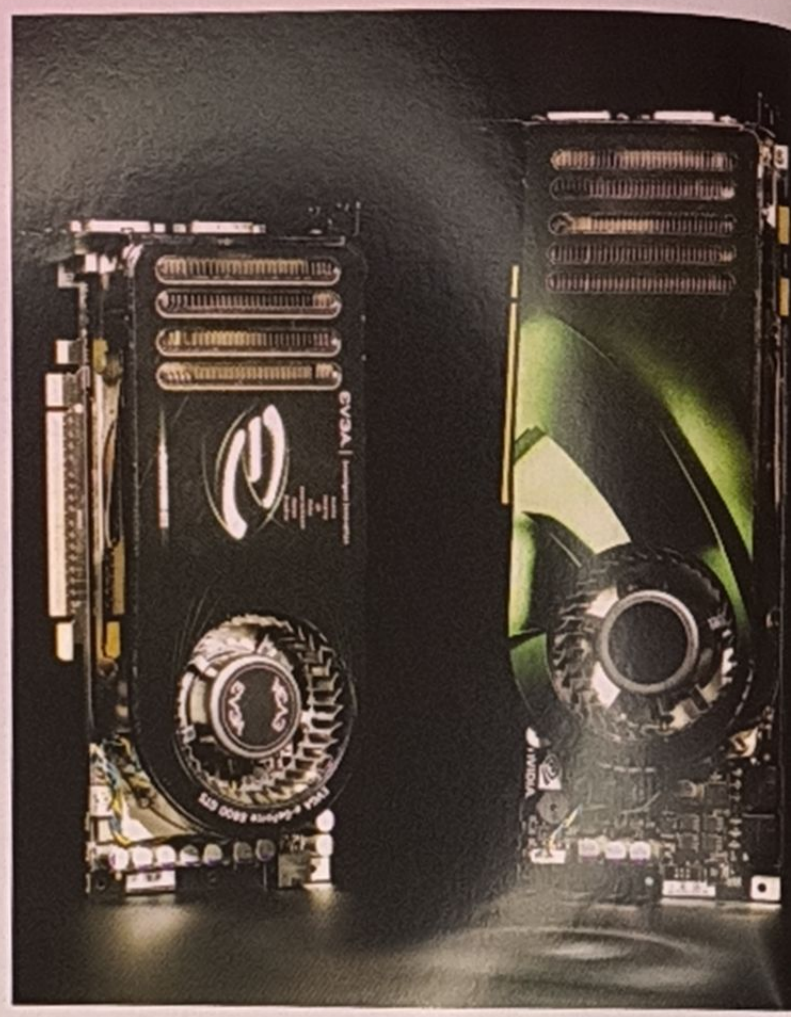
Ali je sploh mogoče imeti preveč mogočno grafično kartico? Odgovor je odvisen od dveh faktorjev: velikosti zaslona in moči procesorja vašega PC-ja.

SLI da ali ne?

Pri nVidii ne priporočajo merjenja hitrosti delovanja para kartic 8800 GTX v navezi SLI pri ločljivostih, ki so nižje od 1.600x1.200, ker se v nasprotnem primeru pojavi ozko grlo pri procesorju, grafični kartici pa zehata brez dela.

Pri nVidii celo za meritve hitrosti ene same kartice 8800 GTX priporočajo 30-palčni monitor z ločljivostjo 2.560x1.600. A nekaterim med nami se zdi igranje na tako velikem zaslonu neprijetna izkušnja, ki zagotavlja bolečnine v vratu - še posebej pri strelskih igrah. Mi smo meritve izvajali na še vedno velikem 23-palčnem ViewSonicu VP2330wb, ki se ponaša z ločjivostjo 1.920x1.200 in razmerjem stranic 16:10. Se splača pri tej ločljivosti uporabljati dve kartici 8800 GTX?

Da bi to ugotovili, smo najprej preizkusili eno samo kartico 8800 GTX, nato pa jo vklenili skupaj s še eno identično kartico. Obe smo zabili na osnovno ploščo EVGA nForce 680i SLI 775 z 2GB pomnilnika in procesorjem Intel Core 2 X6800, ki deluje pri frekvenci 2,93GHz. Grafični kartici sta delovali pri prevzetih frekvencah (jedro pri 576MHz, pomnilnik pri 900MHz). Testi so vključevali *Quake 4* (najvišja kvaliteta prikaza), *F.E.A.R.* (vključeno mehko senčenje) in teste Shader Model 3.0 programa *3DMark06*. Vse smo preizkusili pri 1.920x1.200, 4x AA in 16x anizo.



Je SLI res prava pot? Če vas procesor in finance ne ovirata, vsekakor.

Naveza SLI je število slik v sekundi dvignila za 80% ali več pri meritvah *3DMark06* in *F.E.A.R.*, pri *Quake 4* pa je bila izboljšava za "samo" 56%. Kljub temu, da je kartica 8800 GTX že sama po sebi noro hitra, SLI na osnovi videnega razglašamo za dobro investicijo. Če pa je vaš glavni procesor bolj švohotne sorte, pa se najprej pobrigajte za nadgradnjo tega dela vašega strojčka.

Meritve hitrosti	Nenavit 8800 GTS	Navit 8800 GTS	Nenavit 8800 GTX
3DMark06 Game 1 (fps)	20,8	23,4	25,5
3DMark06 Game 2 (fps)	19,6	21,6	23,6
Quake4 (fps)	65,6	72,9	92,1
F.E.A.R. (fps)	52	65	69

Najboljši rezultati so poudarjeni

Meritve hitrosti	Ena kartica 8800GTX	8800 GTX v navezi SLI	Razlika v hitrosti
3DMark06 Game 1 (fps)	25,8	46,4	80%
3DMark06 Game 2 (fps)	46,4	85,8	85%
Quake4 (fps)	92,1	143,5	56%
F.E.A.R. (fps)	69	126	83%

Najboljši rezultati so poudarjeni

GLAVNI PROCESOR

Izbira pravega procesorja je najosnovnejša odločitev, ki jo morate sprejeti, ko sestavljate svoj novi računalnik. Procesor določi vašo osnovno ploščo in pomnilnik, hkrati pa je bistven faktor pri hitrosti delovanja celotnega sistema.

Na bojišče smo postavili najhitrejša procesorja Intela in AMD-ja, ki sta še dostopna običajnim smrtnikom. Kljub prahu, ki ga je dvignila platforma Quad FX, AMD še ni obupal nad podnožjem AM2 in je predstavil najhitrejši procesor za to tehnologijo: Athlon 64 X2 6000+ (okoli 280€, www.amd.com). Ta novi 3GHz procesor na osnovi 90nm tehnologije je polovica Quad FX FX-74 - namesto dveh dvojedrnih 3GHz procesorjev dobite enega dvojedrnega.

Da bi videli, kako se 280€ vredni procesor obnese, smo ga postavili ob bok Intelovem procesorju srednjega razreda: 2,66GHz Core 2 Duo E6700 (okoli 340€, www.intel.com). Še ne tako dolgo tega je bil AMD-jev procesor dražji od E6700. Je nedavni (že skoraj smešno globok) padec cene na 280€ priznanje premoči konkurenta? Pa poglejmo...

Pred merjenjem hitrosti smo Core 2 Duo E6700 zabili v ploščo EVGA 680i, Athlona 64 X2 6000+ pa smo zapičili v osnovno ploščo ASUS 590 SLI. Oba sistema smo opremili z grafično kartico GeForce 7900GTX, 74GB trdim diskom WD Raptor, 2GB pomnilnika Corsair Dominator DDR2/800 in svežo namestitvijo operacijskega sistema. Da bi bila borba za prevlado kar se da poštena, smo ročno nastavili enake čase pomnilnika in uporabili najnovejši BIOS in zadnje gonilnike.

Čigav je daljši?

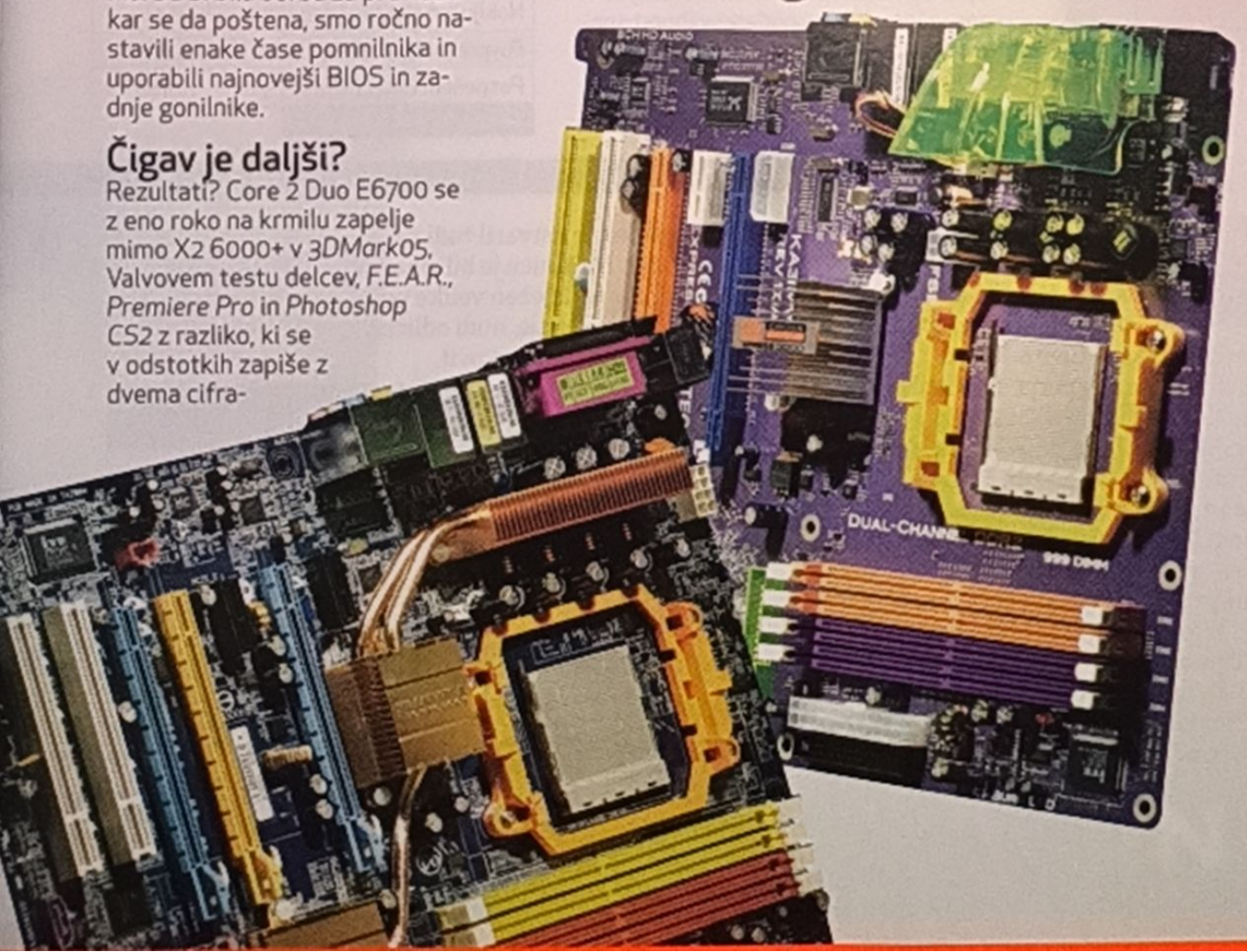
Rezultati? Core 2 Duo E6700 se z eno roko na krmilu zapelje mimo X2 6000+ v *3DMark05*, Valvovem testu delcev, *F.E.A.R.*, *Premiere Pro* in *Photoshop CS2* z razliko, ki se v odstotkih zapiše z dvema ciframa. X2 6000+ reši svojo čast z 10% zmago v *ScienceMark 2.0*, a je edina njegova dodatna zmaga z 1,2% v *Cinebench*. Zmago moramo pripisati procesorju Core 2 Duo E6700, saj pobriše tla z AMD-jevim najhitrešim procesorjem X2 v večini testov. Že res, da se je cena X2 6000+ prepolovila na 280€, a vseeno priporočamo nakup dražjega Core 2 Duo E6700.

Treba je reči, da je situacija za AMD Athlon 64 iz dneva v dan slabša. Vse odkar je debitiral Core 2, nam o AMD-jevem Athlonu še ni uspelo zapisati kaj dobrega. X2 6000+ nas ni prepričal in če bi bili na vašem mestu, bi segli malo globlje v žep za Intela.

Meritve hitrosti	Core 2 duo E6700	Athlon 64 X2 6000+	Zmagovalec hitrejši za X
3DMark06 CPU	2.385	2.322	2,7%
3DMark05 CPU	9.470	8.123	16,6%
Valvov test delcev	39	31	25,8%
F.E.A.R. (fps)	266	201	32,3%
Quake 4, nizka ločljivost (fps)	150,1	139,7	7,4%

Najboljši rezultati so poudarjeni

> "Procesor določi vašo osnovno ploščo in pomnilnik, hkrati pa je bistven faktor pri hitrosti delovanja celotnega sistema"



INTEL QX6700 PROTI EXTREME X6800

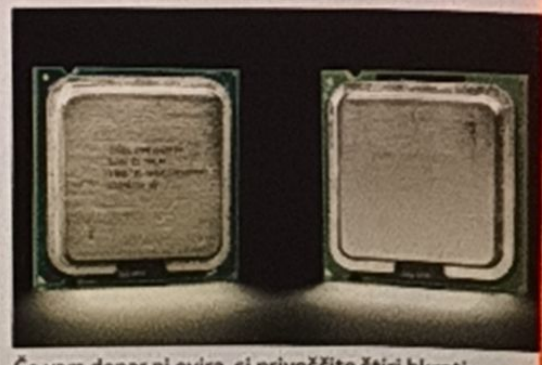
Če vašo denarnico žuli zajetnejši kup denarja, imate dve možnosti: Intelov dvojedrni 2,93GHz Core 2 Extreme X6800 ali štirijedrni 2,66GHz Core 2 Extreme QX6700. Da bi zadevščini preizkusili, smo ju posadili na plošči z naboroma 975X. Obe plošči sta se ponašali z enako strojno opremo, namestili pa smo tudi identično programsko opremo, katere naloga je bila proizvodnja zadostnega števila niti, da se bodo potila vsa jedra.

Kaj smo ugotovili? Pri aplikacijah, ki znajo zaposliti vsa štiri jedra, štirijedrni procesor pošteno našeška dvojedrnega. Jasno, štirijedrnega pravzaprav sestavljata dva dvojedrna, ki sta povezana pod enim hladilnikom. Čeprav ima X6800 frekvenco za 267MHz višjo, pa ne more nadomestiti dveh dodatnih jeder QX6700. Drugače pa je pri aplikacijah, ki dela ne znajo razdeliti na štiri niti - tu dve dodatni jedri spita in dvojedrni procesor lahko prevzame vodstvo. Kaj kupiti?

V večini današnjih aplikacij je dvojedrni X6800 hitrejši. A sčasoma bodo vse aplikacije znale izkoristiti vsa jedra, ki bodo na voljo in štirijedrni QX6700 bo zmagoval kot za šalo. Štiri jedra in več, verjemite nam, to je prihodnost računalništva. Če imate dovolj denarja, ga vsekakor zapravite za štirijedrni procesor.

Meritve hitrosti	2,66GHz Core 2 Extreme QX6700	2,93GHz Core 2 Extreme X6800
Premiere Pro Advance Profile (sekunde)	1.088	1.291
Bibble Labs, predelava RAW z orodjem Noise Ninja (sekunde)	1.450	1.725
3DMark06 CPU	3.897	2.522
Quake 4 (fps)	173,3	195,0
F.E.A.R. (fps)	258	268

Najboljši rezultati so poudarjeni



Če vam denar ni ovira, si privoščite štiri hkrati.

FIREWIRE 800 PROTI USB PROTI ESATA

Iz omare smo vzeli zunanji trdi disk, nato pa smo ga priključili na računalnik s trem metodami: FireWire 800, USB 2.0 in eSATA. A izbira hitrostnega zmagovalca ni bila tako preprosta kot iskanje črne ovce v beli čredi - USB je bil seveda brez težav poražen, a se FireWire 800 zelo dobro upira standardu eSATA.

Vse tri vmesnike smo preizkusili z najhitrejšim trdim diskom SATA, ki smo ga imeli pri roki, Western Digital Raptor X. Tako smo lahko bili gotovi, da dejansko preizkušamo vmesnike, in ne samega trdega diska. Raptorja smo priključili na zunanje ohišje, ki je podpiralo vmesnika USB in eSATA, nato pa kot ponoreli poganjali teste *HD Tach*.

FireWire 800 je na zunanjih ohišjih malo bolj redek gost, zato smo na kartico FireWire 800, vtaknjeno v režo PCI našega testnega računalnika, priključili WiebeTech SATADock in nato prek vmesnika SATA priključili še Raptorja. Ta-da! Ko smo gledali, kako se USB muči med testiranjem, se nam je ubožec zasmilil. Kar zadeva hitrost je USB mrtev, ljudje.

Kot smo že namignili, merilno orodje *HD Tach* ni pokazalo nobene bistvene razlike, ko je bil Raptor priključen prek vmesnika FW 800 ali prek vmesnika eSATA. Tudi uporaba procesorja je v obeh primerih enaka, edina razlika se je pokazala pri pospešenem toku podatkov. Vmesnik eSATA si je tako po fotofinišu na koncu le prigrizel tako želeno zmago.

Meritve hitrosti	eSATA	FireWire 800	USB 2.0
Zasedenost procesorja	1%	2%	0%
Naključen dostop (ms)	8,3	**8,1**	8,4
Povprečno branje (MB/s)	**77.9**	76,0	36,7
Pospešeni tok p. (MB/s)	**128,8**	87.9	37.6

Najboljši rezultati so poudarjeni

Če vam je hitrost najpomembnejša, potem je za vas trdi disk, ki zmore 10.000 vrtljajev v minuti.

TRDI DISKI

Mm. Shramba. Se strinjamo, kupovanje novega trdega diska ni tako seksi kot nameščanje nove grafične kartice. A če želite najhitrejši stroj v soseščini, je pomembno, da razmislite tudi o pravi shrambi za podatke. In, kot boste videli, velikost ni vedno najpomembnejši faktor.

Za ta dvoboj bomo sprli Davida in Goljata: Western Digitalov 150GB pogon Raptor X (okoli 260€, www.westerndigital.com), ki s svojim prosojnim oknom že vnaprej dobi bitko za najlepši pogon, proti Seagatovemu 750GB disku Barracuda (okoli 320€, www.seagate.com). Barracuda seveda gladko zmaga na področju kapacitete, a preden proglasimo zmagovalca, moramo upoštevati tudi hitrost. Zanimalo nas je, če se lahko dostop do bistveno bolj zgoščenih podatkov pri Barracudi primerja z Raptorjevo višjo hitrostjo vrtenja.

Pri merjenju hitrosti smo uporabili *HD Tach*, ki izmeri hitrost branja (read), naključnega dostopa (radnom access) in pospešenega toka podatkov (burst speed) na različnih lokacijah na disku.

Raptor X je porazil Barracudo v skorajda vseh kategorijah. Seveda to ni nobeno presenečenje, saj se Raptor zavrti 10.000 krat v minuti, Barracuda pa 7.200 krat. Raptor mora za višjo hitrost žrtvovati kapaciteto, a je pridobitev zares opazna, še posebej pri branju in naključnem dostopu do podatkov, kjer Raptor pošteno potolče večji disk.

Raptorjev čas naključnega dostopa je skoraj 40% nižji kot Seagateov, kar pomeni, da bo Raptor med uporabo porabil znatno manj časa za iskanje podatkov. Povprečni bralni časi so še eno pero v Raptorjevem klobuku. Čeprav se je Barracuda bolj izkazala pri pospešenem toku podatkov, je za splošno hitrost delovanja bolj pomembna Raptorjeva višja zaporedna hitrost branja, zaradi česar manjši pogon domov odnese krono za najhitrejši pogon.

Odločitev ali bolj potrebujete hitrost ali kapaciteto, prepuščamo vam, a če želite najboljši sistem, z Raptorjem ne boste udarili mimo.

Meritve hitrosti	Raptor	Barracuda
Naključen dostop (ms)	8,3	13.4
Povprečno branje (MB/s)	77,9	66
Pospešeni tok p. (MB/s)	98,8	**236,9**

Najboljši rezultati so poudarjeni

APPLE LOSSLESS PROTI FLAC PROTI WMA LOSSLESS

Mislite, da so vsi kodeki za zvok, pri katerih se zvočni podatki ne izgubljajo, enako dobri? Joj, kje živite? Eden izmed treh, ki smo jih preizkusili, je bil jasen zmagovalec, ko smo primerjali kvaliteto zvoka, podporo in splošno učinkovitost pri stiskanju.

Z uporabo noro dobre Creativove zvočne kartice X-Fi Elite Pro in slušalk Ultrasone Proline 750i smo lahko zaznali malenkostno izgubo kakovosti pri glasbi, obdelani s kodekom Apple Lossless v primerjavi z originalnim CD-jem. Ko smo poslušali solo z akustično kitaro, s katerim se začne *Give a Man a Home* Bena Harperja, smo lahko na CD-ju in pri različicah kodiranih s FLAC in WMA Lossless slišali določene prizvoke, ki so se pri različici kodirani s kodekom Apple Lossless izgubili. Preden smo začeli testirati, smo bili prepričani, da razlik ne bo.

WMA Lossless je bil najbolj učinkovit kodek. Ustvaril je najmanjše datoteke in je bil skoraj tako hiter kot FLAC. Apple Lossless ni bil le očitno počasnejši od konkurentov, ampak je ustvaril tudi največje datoteke. Na koncu je bil zmagovalec FLAC, saj je deležen velike podpore s strani indutrije, nudi odlično kakovost in je zelo učinkovit.

Meritve hitrosti	Apple Lossless	FLAC	WMA Lossless
Stiskanje Schubert Classics (min:sec)	6:50	**2:25**	2:26
Stiskanje Fight for Your Mind (min:sec)	8:35	**2:45**	3:04
Schubert Classics Velikost st. datoteke (543MB na CD-ju)	243MB	241MB	**237MB**
Fight for Your Mind Velikost stisnjene datoteke (687MB na CD-ju)	419MB	416MB	**402MB**

Najboljši rezultati so poudarjeni

Izjemna hitrost za vsak vogal vašega doma!

Netgear
RangeMax™ NEXT
Naslednja generacija
brezžičnega omrežja

RangeMax™ NEXT
Gigabitni brezžični-N
usmerjevalnik
WNR854T

RangeMax™ NEXT
brezžični-N
usmerjevalnik
WNR834B

RangeMax™ MIMO
brezžični
usmerjevalnik
WPN824

RangeMax™ in
RangeMax™ NEXT
USB, PCI in PC Card
brezžični vmesniki

ngemax MIMO PAKET
ezžični usmerjevalnik WPN824,
ezžični USB 2.0 vmesnik WPN111,
posebni ceni: **99€ z DDV** (redna cena 169€)
ija velja od 20. 5. 2007 do razprodaje zalog.

AKCIJA
99 €

znik in distributer DOMEX d.o.o.

nformacij lahko dobite pri svojem NETGEAR partnerju:
d.o.o., http://www.anni.si/ | **COMSHOP d.o.o.**, http://www.comshop.si | **DOMINO SISTEMI d. o. o.**
IJA d.o.o., http://www.e-misija.si/ | **ENTER KRŠKO d.o.o.**, http://www.enter-krsko.si/ | **GAMBIT TRADE**
, http://www.ena.si | **HARVEY NORMAN TRADING d.o.o.**, www.harveynorman.si | **HESTIA PRO d.o.o.**,
www.hestia-pro.si | **INFO RAČUNALNIŠKA HIŠA**, http://www.pctrgovina.info/ | **JANUŠ TRADE, d.o.o.**,
www.janustrade.si | **JE COMPUTERS s.p.** | **KOTAR d.o.o.**, http://www.kotar.si/ | **MIXI FOTO VIDEO s.p.**,
www.mixi.tv | **PARTNERS d.o.o.**, http://trgovina.partners.si/ | **RIBERA d.o.o.**, http://www.ribera.si/
N d.o.o., http://www.rolan.si/ | **RSH d.o.o.**, http://www.rsh.si/ | **SAT - COM**, http://www.satcom.si
TRADE CENTER d.o.o., http://www.techtradecenter.si/ | **TELEKOM Slovenije** d.d., http://www.telekom.si/
.o.,http://www.mimovrste.com | **Trgovina 5Pik**, http://www.5pik.si/

NETGEAR®
Connect with Innovation.™

"Simulirali smo več kot 60
let testiranja delovanja
Viste, imeli pa smo tudi
več beta preizkuševalcev
kot kadarkoli prej"

Uporabnost Windows Vista

Ta mesec smo se pogovarjali s Chrisom Floresom, projektnim vodjo za Windows Vista, o testiranju Windows Vista, uporabi mnenj uporabnikov in nekaterih manj očitnih možnostih Viste

Windows Vista ima predelano osnovo, novi uporabniški vmesnik in na stotine edinstvenih funkcij. ReadyBoost vam omogoča dodajanje dodatnega pomnilnika, SuperFetch hitreje naloži aplikacije pri zagonu, SideShow pa vam omogoča pregled elektronske pošte in drugih podatkov, ne da bi zato sploh morali zagnati operacijski sistem. V tem podrobnem pregledu procesa uporabniškega testiranja nam je Chris Flores, projektni vodja skupine za odjemalce Windows pri Microsoftu, razložil, kako so pri Microsoftu uporabili mnenja javnosti v revolucionarni programski različici beta. Zanimalo nas je tudi, ali bo Vista zadnji operacijski sistem, ki ga bo izdalo podjetje, izvedeli pa smo še, katere presenetljive možnosti uporabe programa lahko z malo vohljanja odkrijete.

PCF: Katerih lekcij ste se naučili pri ustvarjanju Viste in kako so te lekcije oblikovale prihodnji razvoj operacijskega sistema? V kakšni meri primerjate razpoložljive stvari s tem, kar v tem trenutku ustvarjate?

Chris Flores: Vsekakor si ogledamo vse, kar je že na razpolago. Nič ne nastane v vakuumu. Večinoma se pogovarjamo z našimi uporabniki. Z Windows XP imamo eno izmed največjih nameščenih baz, ki so na razpolago. Preden se česa lotimo in izdamo, se posvetimo obsežnim raziskavam. Ogledamo si Windows XP in kako so se celotna industrija in tržišča od takrat spremenili. Windows XP je bil izdan pred mnogimi leti in od takrat se je v industriji spremenilo veliko stvari. 50 odstotkov ameriških gospodinjstev ima danes širokopasovno povezavo, brezžična omrežja so razširjena povsod in vsi živimo digitalni življenski slog. Vedno več ljudi snema digitalne fotografije, posluša digitalno glasbo in gleda TV, kadar želi. Ogledamo si, kaj smo naredili v preteklosti in kaj bi radi ljudje naredili danes ter katere tehnologije to omogočajo. Tako je v resnici uporabnik tisti, ki odloča o tem, kaj bo vključeno v Visto in kaj ne. Jaz na primer uporabljam Acer Ferrari 1000, ki je sposoben poganjati Windows Vista Premium z Aero Glass ter vsemi sličicami Live Preview, kljub vsemu pa še zmeraj ne odžira veliko sistemskih virov. Opremljen je s tehnologijo AMD z dvojedrnim procesorjem. Windows Vista je bolj prilagodljiva kot prejšnje različice.

> "Moj sin je igral igro na Xboxu, Windows Vista pa ga je zaznal in me vprašal, če se želim z njim povezati"

PCF: Koliko testiranj uporabnosti ste izvedli za Windows Vista?

CF: Ogromno. Simulirali smo več kot 60 let testiranja delovanja Viste, imeli pa smo tudi več beta preizkuševalcev za operacijski sistem kot kadarkoli prej. Pri beta testiranju različice RC1 (Release Candidate 1) je sodelovalo pet milijonov ljudi. Gre za naš najbolj testiran izdelek. Program CTP nam je dal priložnost, da smo sistem dostavili v roke izkušenih in manj izkušenih uporabnikov.

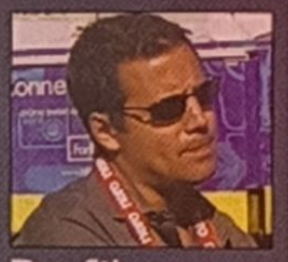
PCF: Microsoft je postal precej bolj odprt do preizkušanja s strani uporabnikov (Community Testing Programs). *Office 2007* smo lahko uporabljali več kot leto dni, ne da bi zanj plačali...

CF: V zadnjih štirih ali petih letih se je način dostave programske opreme precej spremenil. Naše vodilo te dni je, da izdelek zgodaj dostavimo čim večjemu številu potrošnikov in od njih dobimo čim več reakcij. Za vso našo napredno programsko opremo velja, da jo poskušamo čim prej spraviti v roke beta preizkuševalcev in navdušencev nad novimi tehnologijami, da bi nam ti lahko posredovali svoje mnenje. Čim prej, tem bolje. In še enkrat, svet se je spremenil od časov Windows XP. Danes imamo vsi hitre povezave, prenašanje programske opreme z interneta je enostavno, uporabniki pa so dandanes tudi bolj tehnično podkovani, kot so bili včasih.

PCF: Katere so bile pri testiranju glavne ovire za pravočasni izid Viste?

CF: Vse je povezano s kakovostjo izdelka. Želimo si izdati izdelek, s katerim bodo zadovoljni vsi. Pri vsakem mejniku je naša standardna praksa merjenje reakcije uporabnikov, stabilnosti izdelka in ugotavljanje, ali izdelek ustreza zastavljenim visokim standardom.

PCF: Ali menite, da ste precenili kakovost? Kakovost je povezana z obsegom: več ponujenih možnosti pomeni tudi več priložnosti za zmanjšanje kakovosti. Ali so bile izvirne specifikacije za



Profil

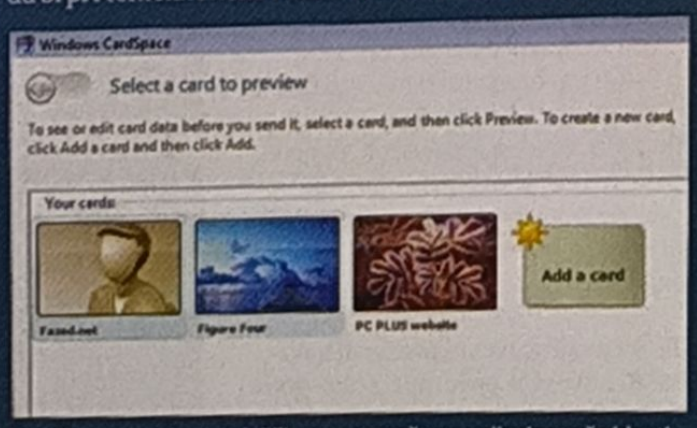
Chris Flores je projektni vodja skupine za odjemalce Windows pri Microsoftu. Njegova naloga je, da poskrbi, da bo gladko tekla komunikacija med razvojno ekipo Viste in analitiki, novinarji, potrošniki in zunanjimi razvijalci. Prek njega gredo vse komunikacije Microsofta z zunanjim svetom, vse povratne informacije, ki jih tam dobi, pa preusmeri nazaj do inženirjev, oblikovalcev, vodij projektov in direktorjev podjetja. Pri povratnih informacijah gre predvsem za podatke o tem, kako je skupnost sprejela določene lastnosti njihove programske opreme. Pred tem je delal kot vodja skupine zadolžene za razvoj *Microsoft Visual Studio* in skupine za Windows.Net.

Windows Vista preveč napredne?
CF: Ne, mislim, da se vsi razvijalci dobro zavedajo, da so pri izdelkih takšnega obsega načrtovanje, izdaja in določanje datuma izida delno znanost in delno umetnost. Tako morate pri vsakem mejniku oceniti reakcije, ki trkajo na vrata kakovosti in ki smo jih postavili, da bi lahko ocenili, ali se lahko kakovost prenese v naslednji mejnik.

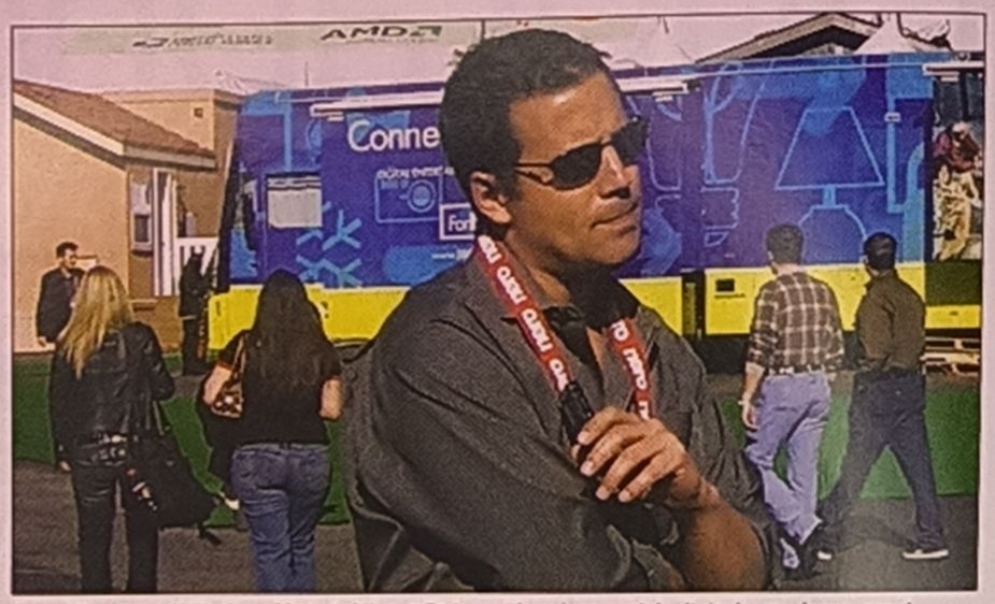
PCF: Ali je v Visti kakšna možnost, ki sedaj ni v celoti izrabljena tako, kot si to želite pri Microsoftu?
CF: Trenutno bi lahko sem uvrstil nekatere stvari, ki jih ljudje niso še nikoli videli ali preizkusili. Možnosti, kot je ReadyBoost, ki omogoča dodajanje pomnilnika, ne da bi računalnik zato morali odpreti in vstaviti nove module. V računalnik lahko vstavite združljivi pomnilniški ključ USB 2.0, Windows Vista pa vam bo takoj ponudil možnost, da pomnilnik na tem pomnilniškem ključu uporabite kot dodatni sistemski pomnilnik. To je ena izmed stvari, na katere se bodo ljudje sčasoma navadili. Tukaj je tudi SuperFetch, novi sistem upravljanja s pomnilnikom, ki lahko pregleda vaše vzorce dela in vedenja, nato pa vnaprej naloži pomnilnik, kadar opravljate določene aktivnosti. Če sodite med ljudi, ki zjutraj najprej zaženejo *Outlook* in svoj brskalnik, bo Windows Vista čez čas prepoznal te vzorce in ustrezne programe pri-

Vista CardSpace

CardSpace je sistem za zaščito podatkov o vaši kreditni kartici, kadar nakupujete na spletu. CardSpace, prej ločen sistem za zaščito identitete, imenovan InfoCard, se nahaja v nadzorni plošči in vam omogoča upravljanje z vašo identiteto in uporabo kartic, ki podpirajo CardSpace, podjetij, kot sta Visa ali MasterCard. Vendar pa ta možnost v Visti ni v celoti realizirana, saj so se nekatere velike strani za nakupovanje prek interneta, kot je PayPal, odločile, da je ne bodo podpirale. Prav tako ni jasno, ali so uporabniki pripravljeni zaupati svojo identiteto Microsoftovemu sistemu, ne da bi pri tem natančno vedeli, kako in s kom deluje.



CardSpace v nadzorni plošči vam omogoča upravljanje z vašo identiteto pri nakupovanju na spletu. Zdaj še nima vsesplošne podpore.



Povezljivost med Windows Vista in Xbox 360 je prvi korak na poti do digitalnega doma, pravi projektni vodja za Windows Vista, Chris Flores.

pravil vnaprej. Tako zmeraj predvideva vaše potrebe in je pripravljen na delo, kot vam ustreza.

PCF: Kako držite korak z novimi tehnologijami, kot je Location Based Services (LBS) na mobilnih telefonih, ki omogočajo, da držite pametni telefon pred plakatom za film, telefon pa predvaja njegov napovednik?
CF: Windows Vista smo razvili modularno, kar pomeni, da lahko ob prihodu novih tehnologij enostavno dodamo nove možnosti. In ker imamo na razpolago elektronske nadgradnje programske opreme, tudi Windows XP je zmeraj boljši s pomočjo Windows Update, bodo izboljšave dosegljive še dolgo po tem, ko bo Vista splošno razširjena. Če se bomo odločili dodati nove možnosti v Windows Vista, lahko to tudi storimo.

PCF: Kaj se bo zgodilo z Microsoftom v prihodnosti? Bo to zadnji operacijski sistem ali lahko pričakujemo Vista 2.0?
CF: Zaenkrat je prezgodaj za ugibanja. Pravkar smo izdali popolnoma nov operacijski sistem, ki smo ga razvijali dolga leta. Dati mu moramo več časa, da ga ljudje pričnejo uporabljati, in si ogledati, katere možnosti se jim zdijo uporabne in katere bi si še želeli. To pa lahko pokaže le čas. Zastavite mi isto vprašanje čez šest mesecev ali eno leto.

PCF: Windows Vista ponuja odlično novo možnost pri gledanju filmov - če premaknete miško prek pomanjšane aplikacije, se bo predvajani film prikazal v predogledni velikosti. Kako deluje ta tehnologija? Kako je vgrajena v programski vmesnik?
CF: Temelji Windows Vista so zasnovani na podlagi nove grafične tehnologije in še zlasti na DirectX 10. DirectX 10 opravlja večino težaškega dela, ki ga vidite, poskrbi tudi za sličice Live Preview, ki ste jih omenili, in za vse učinke prosojnosti v Aero Glass, omogoča pa vam tudi pogled skozi robove oken, tako da lahko vidite, kaj je za njimi.

PCF: Je tehnologija DirectX 10 boljša kot grafična moč Xbox 360?
CF: Vista je izredno dopolnilo Xbox 360. Poroka obeh naprav vam omogoča pretočnost vse vaše glasbe, video datotek in posnetih TV oddaj. Ljudje so navdušeni, da imajo lahko takšno tehnologijo v svoji dnevni sobi. Računalnik se običajno nahaja v drugem delu hiše. Povezave med obema pa so odlične.

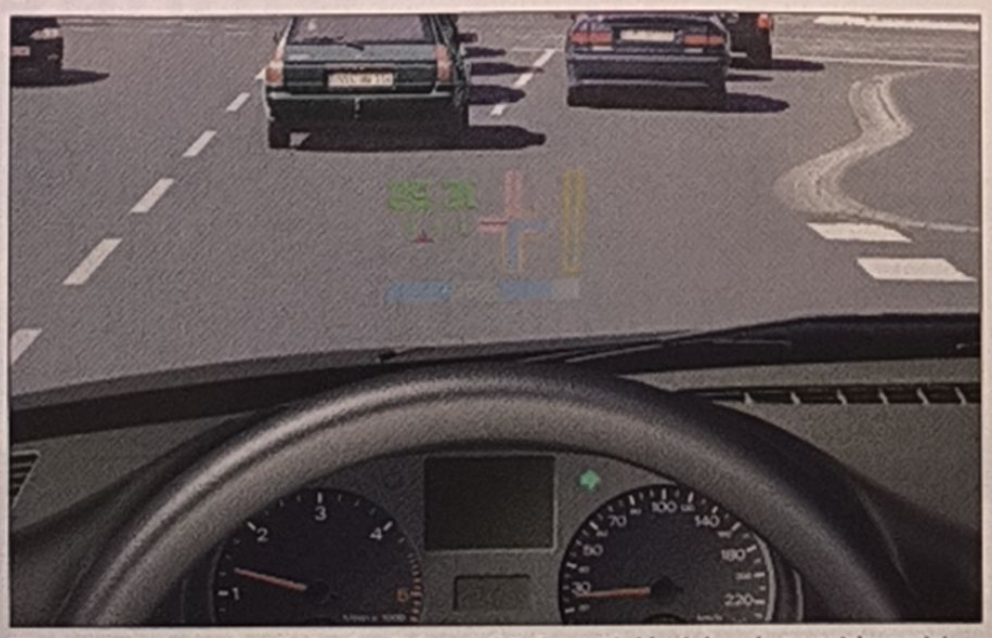
PCF: Lahko razložite, kakšna je razlika med obema tehnologijama?
CF: Odvisno je od izbire. Moj sin je strastni ljubitelj iger in ima Xbox 360 priključen na televizijo. Mojih staršev igre ne zanimajo, zato imajo več koristi od samega računalnika. Če bom svojega očeta nadušil za igre, bo lahko v hiši preizkusil pravo poroko obeh tehnologij v smislu povezljivosti, za čemer so ljudje stremeli že dolgo časa.

PCF: Pri novih tehnologijah, kot je avto brez voznika, bi lahko bili na vetrobranskem steklu prikazani različni podatki (HUD), operacijski sistem, ki bi vam dajal informacije, pa bi lahko bil denimo Microsoftov. Katere funkcije bi lahko po vašem mnenju k delovanju takšnega sistema prispeval Microsoft?
CF: Vsi si še zmeraj prizadevamo izpopolniti tehnologijo prepoznavanja govora. Tako bi postal operacijski sistem pametnejši, uporabniki pa bi imeli več moči in nadzora. Nekatere izmed teh naprednih

možnosti so že danes na razpolago v Windows Vista. Povprečni končni uporabniki lahko enostavno diagnosticirajo probleme na svojem računalniku, v Window Vista pa so vključene številne možnosti samodejnega odpravljanja težav. Ena izmed pogostih nadlog je, da se brskalnik pri zagonu ne poveže z internetom. V čem je težava? Imam izklopljeno možnost brezžične povezave na svojem usmerjevalniku ali pa je morda kriva povezava med usmerjevalnikom in požarnim zidom? Ponujamo vam vizualni zemljevid, ki vam prikaže, da internetna povezava ne deluje ali da je izklopljena brezžična povezava na vašem notesniku. Pred tem so morali uporabniki za odpravljanje takšnih težav poklicati tehnično podporo ali pa se denimo obrniti na tehnično bolj podkovanega soseda...

PCF: Ali se v Windows Vista skrivajo tudi možnosti, ki niso tako očitne?
CF: Poroka med Xbox 360 in Windows Vista je zgolj eden izmed primerov. Nanj sem tudi sam naletel povsem naključno. Windows Vista je prikazal okence z obvestilom, da imam Xbox 360. Prišel sem domov in vklopil svoj računalnik z Windows Vista; moj sin je igral igro na Xbox 360, Windows Vista pa me je obvestil, da je zaznal Xbox 360 in vprašal, če se želim z njim povezati.

PCF: Kaj pa kakšne druge, še bolj edinstvene možnosti, ki jih je težko najti?
CF: Ena izmed stvari, ki je morda ne boste takoj opazili, je veliko število podprtih naprav. Windows Vista bo prepoznal novo napravo takoj, ko jo boste priključili na računalnik. Prav tako bo možnost takojšnjega iskanja precej spremenila način, na katerega ljudje uporabljajo svoje PC-je in kako organizirajo informacije. Danes moramo prav tako upravljati z veliko večjo količino digitalnih podatkov. Sam imam 15 tisoč fotografij in 15 tisoč skladb: možnost, da lahko v trenutku najdem katerokoli zadevo pa je neverjetna. Če pozabite, kam ste shranili datoteke, se morate spomniti zgolj ene same podrobnosti v zvezi s to datoteko - besedice v imenu datoteke, imena osebe, ki jo je napisala, imena skupine, ki je posnela glasbo - in takoj jo boste našli. Meni se to zdi izjemno uporabno.



Windows se lahko kmalu pojavi na številnih neobičajnih mestih. Morda bo celo poganjal prosojni zaslon (HUD) v vašem avtomobilu.

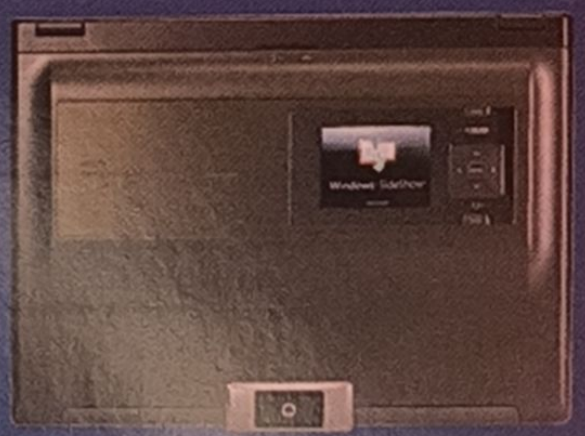
Vista SideShow

Ena izmed najbolj zanimivih možnost Windows Vista je SideShow, razširitev nekaterih možnosti Vista Rally, ki prek operacijskega sistema omogoča upravljanje z drugim zaslonom. Nekateri notesniki (na primer Asus W5Fe) so že sprejeli ta sekundarni zaslon in ga vgradili neposredno v enoto, vendar tehnologija ni izključno vezana na PC-je. Katerakoli naprava z zaslonom lahko deluje kot uporabna naprava SideShow, vse od pametnih mobilnih telefonov do futurističnih hladilnikov. In ja, tole s hladilniki je mišljeno resno.

Na notesniku vam ta možnost omogoča hiter pregled shranjenih podatkov. Če imate nameščeno ustrezno napravo in če ta naprava podpira SideShow, vam vgrajeni modul na primer omogoča preverjanje elektronske pošte, ne da bi za to morali vklopiti računalnik. Čeprav ne ponuja veliko možnosti za vhodne podatke (sistem trenutno podpira le zelo enostaven vmesnik), bo to pravo odkritje za odvisnike od elektronske pošte. SideShow ima celo potencial razširitve na številna druga področja; predstavljajte si, da boste lahko tako prebirali vašo priljubljeno storitev RSS ali nadzirali oddaljene prenose vsebin z interneta.

Zunanji zasloni (bodisi ločene naprave, kot so dlančniki ali majhni prikazovalniki s podporo za tehnologijo SideShow) so nekoliko drugačna zadeva. Za razliko od vgrajenih zaslonov na njih ne boste mogli gledati stvari, ko bo računalnik izklopljen, delujejo pa lahko kot sekundarni zaslon, kadar je računalnik vklopljen. Če pogosto uporabljate celozaslonske aplikacije, boste tako precej zmanjšali uporabo tipk [Alt]+[Tab].

Ali bo SideShow torej spremenil vaše življenje? Ne še: najprej mora dobiti programsko podporo, prav tako pa še zmeraj nismo prepričani o vgradnji zaslona v notesnik. Brez dvoma pa boste zaradi njega postali lačni medsebojnih povezav med napravami v vašem domu.



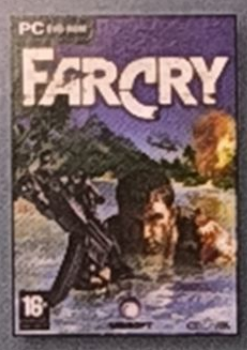
SideShow je preprost kos elektronike, ki pa odpira vrata digitalno povezanemu domu.

PCF: Windows Vista upravlja z brezžičnimi povezavami bolje kot Windows XP. Katera logika stoji za izboljšavo storitve Network and Sharing Center v primerjavi s tisto iz Windows XP Service Pack 2?
CF: Z dostopno točko se lahko povežete na različnih mestih (od doma ali z različnih javnih lokacij). Glede na mesto, od koder se povezujete, boste želeli uporabiti različne varnostne nastavitve. Kadar se povezujem od doma, želim izmenjevati in deliti datoteke z vsemi računalniki, saj jih poznam in jim zaupam, ker so pri meni doma. Če sem v hotelu ali v kavarni, pa gotovo želim uporabiti bolj zaprte nastavitve varnosti, saj ne želim, da bi drugi računalniki imeli dostop do mojega PC-ja. Kadarkoli se v Windows Vista povežete z internetom, vas operacijski sistem povpraša o tem, kje ste, in glede na vaš odgovor izbere ustrezne varnostne nastavitve.

Windows Vista je bil očitno velikanski podvig za podjetje. Ni pa še popolnoma jasno, kako se bodo uporabniki odzvali na nove možnosti, novi videz in razpoložljive različice. Kot je povedal Chris, bo le čas pokazal, ali si bo Vista ustvarila tudi veliko bazo uporabnikov. Mi o tem skorajda ne dvomimo. ¤ PCF

Naročite se na PCFormat®

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!
Enoletna naročnina na PCFormat: 62,18€ (14.900,81 SIT)
18-mesečna naročnina na PCFormat: 90,76€ (21.749,72 SIT)



PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi in **filmsko uspešnico**.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- Far Cry
- Mafia

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

Naročila sprejemamo 24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. Če nam svojih želja ne boste sporočili, boste prejeli igro po naši izbiri.

DARILO za naročnike

USB 2.0 TV kartica Dazzle TV Mobile

TV vmesnik Dazzle TV Mobile omogoča gledanje TV programov kar na vašem domačem računalniku ali notesniku, v pisarni ali v študentski sobi. Omogoča funkcijo "TimeShift", snemanje neposredno na računalnik, tudi v format DivX in enostavno programiranje časa snemanja. Priložena je programska oprema Pinnacle TV Center, prek katere lahko dostopate tudi do internetnih radijskih postaj. Kartica se napaja kar prek priključka USB.

Po posebni ponudbi izdelkov Dazzle povprašajte v vaši najbližji računalniški trgovini.

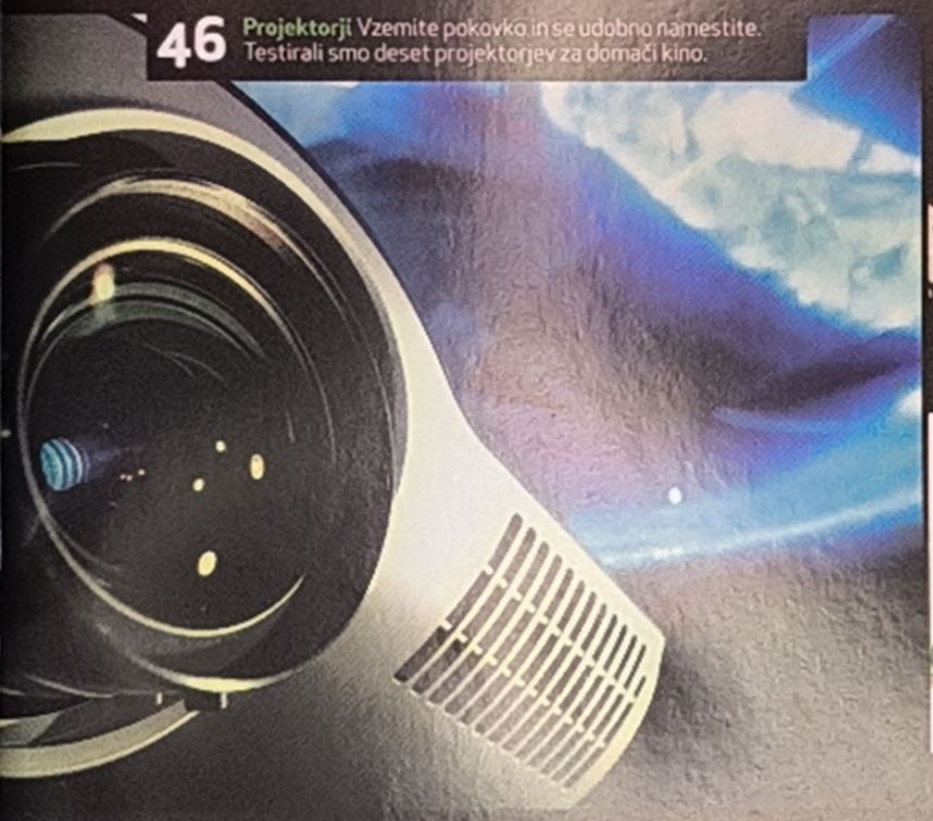
pinnacle
A division of Avid

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

PCF64/junij 2007

Oprema

Neizprosni opisi najnovejše opreme

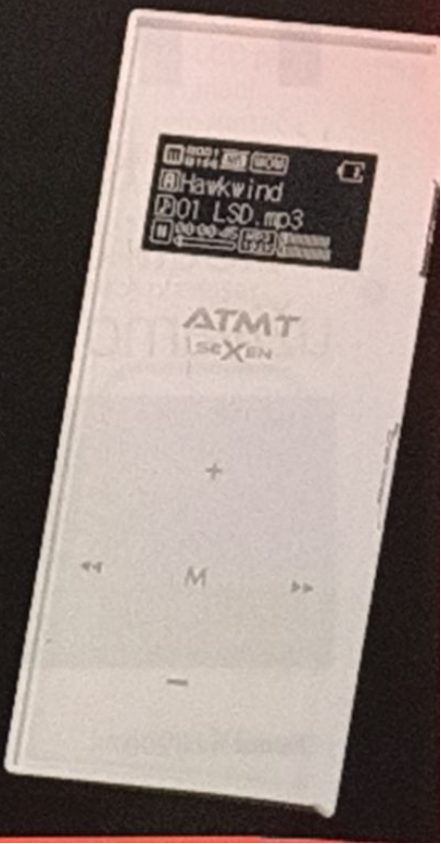


46 **Projektorji** Vzemite pokovko in se udobno namestite. Testirali smo deset projektorjev za domači kino.

58 **Radeon HD2900** Novi ATI-jev čip je končno tukaj! Preberite, zakaj nas ni navdušil.

62 **Intel GMA X3100** Novi čip za notesnike iz Intelovih logov, ki precej obljublja.

54 **Predvajalniki MP3** Osem modelov s pomnilnikom flash smo peljali na sprehod



Skupinski testi

46 **Supertest projektorjev**
Deset modelov za hišni kino smo izpostavili najljubšim filmom

54 **Predvajalniki MP3**
Majhni so in lahko predvajajo glasbo. A kateri je najboljši?

Na pohodu

56 **Evolucija procesorjev**
Procesorji se razvijajo z vrtoglavo hitrostjo. Katere tehnologije pa so ključne pri iskanju najvišje hitrosti?

Opisi

58 AMD ATI Radeon HD 2900 XT
60 Centrino Pro in Duo
62 Intel GMA X3100 Griffin Elevator
63 Samsonite Laptop Pillow
Pioneer DVR-112
Thrustmaster RGT Clutch Edition
Panasonic SDR-H250
64 Fatal1ty Gaming Headset
Pama Sigma Sun Visor 2003
66 TwinTech GeForce 8600GTS
Opti-UP Solar Charger
67 Canon PIXMA iP5300

FILMI NA STENI

Ker se kar ne moremo naveličati kina v dnevni sobi, smo se odločili testirati deset projektorjev, s katerimi lahko uživamo do onemoglosti

Kako smo testirali...

Verjetno vam je jasno, da je testiranje projektorjev najbolj zabavno opravilo vseh časov. Seveda smo projektorje pošteno zlorabili za gledanje naših najljubših filmov, za konkretno preverjanje slike pa smo uporabili *Mesto greha*, *300* in seveda *Gospodarja prstanov*. Prvega zato, ker omogoča zelo natančno opazovanje, kako se projektor obnese pri prikazovanju temačnih prizorov, zadnjega zato, ker je pošteno pisan in razgiban, *300* pa zato, ker se ga nikakor ne moremo naveličati. Filme smo stlačili v KiSS-ov novi predvajalnik visoko-ločljivostnega videa DP-600. Za nameček pa smo še preizkusili, kako je mogoče igrati na tako velikanski sliki, za kar smo (iz zelo očitnih razlogov) "zlorabili" temačni *Doom 3* in pisani *Far Cry* na našem testnem računalniku.

Predstavljajte si, da sedite v udobnem naslanjaču, pred vami je velika skleda doma pripravljene, ravno prav slane pokovke, v drugi roki steklenica ledeno hladne kokakole, vi pa uživate v filmu, katerega slika je velika kot cela stena. Nobenih težakov, ki bi čutili neznansko potrebo po branju podnapisov in komentiranju vsakega odlomka v filmu, nobenih otročajev, ki jim še sploh ni jasno, da ne živijo zato, da opletajo z gofljami, in nobenih tehnoloških nazadnjakov, za katerega je še ugašanje mobilnega telefona intelektualni podvig, ki presega popolno obvladovanje kvantne mehanike. Samo vi, film ter prigrizki in pijača po vaši izbiri.

Pred nekaj leti bi bile to samo pobožne želje, ki se lahko v realnem svetu izpolnijo samo multimilijarderjem. Na našo velikansko srečo in še bolj velikansko olajšanje za naše živce, pa je tak domači kino postal dosegljiv skorajda vsakemu smrtniku. Še pred tremi leti smo navdušeno pisali, kako so cene projektorjev neverjetno padle, tako da si lahko domačo kinodvorano privoščite za piščlih 500 tisočakov nekdanjih slovenskih tolarjev (prevedeno v evre bi cena za tak domači kino presegala številko 2.000). Danes je stanje precej drugačno, saj lahko že za dlako več kot tisočaka dobite prav odličen projektor, katerega kvaliteta pošteno presega tiste, ki so bili pred tremi leti dvakrat dražji.

Padec cen projektorjev za domači kino je seveda razumljiv. Veliki televizorji postajajo cenovno vse dostopnejši, tako da so seveda povzročili pravo bitko za naše dnevne sobe, glavni zmagovalci pa smo na koncu vedno potrošniki. Projektorji pa nimajo "težav" samo z velikimi televizorji, temveč tudi med sabo. Na trgu projektorjev se za prevlado namreč borita dve tehnologiji, LCD in DLP. Vsaka ima svoje prednosti in pomanjkljivosti, tako da je odločitev na koncu vsekakor vaša, da se boste laže odločali, pa vam bomo pri ločevanju obeh malce pomagali.

Vojna tehnologij

Projektorji LCD (Liquid Crystal Display) običajno uporabljajo tri majhne ploščice, po eno za vsako barvo (rdečo, zeleno in modro). Ko svetloba potuje skozi te ploščice, se posamezni piksli (slikovni elementi) odpirajo ali zapirajo, tako da prepuščajo svetlobo določene barve ali ne, podobno kot žaluzije. Projektorji DLP (Digital Light Processing) pa uporabljajo optični polprevodnik, čip, imenovan Digital Micromirror Device (DMD), ki poustvari sliko. Čip DLP je prekrit z vrsto miniaturnih ogledalc, ki jih je mogoče individualno premikati, tako da usmerjajo svetlobo skozi lečo projektorja ali stran od nje, in na ta način prižigajo ali ugašajo piksle. Prikazovanje nadzoruje barvno kolo, ki je nameščeno med žarnico in čip DLP. Ko se kolo vrti, se seveda v skladu z vrtenjem spreminja barva svetlobe, ki pada na ogledalca.

Povedali smo že, da imata obe tehnologiji svoje prednosti in pomanjkljivosti. Tehnologija LCD na primer prednjači pri prikazovanju barv, saj so barve bolj nasičene, zaradi česar so mnogi prepričani, da so ti projektorji "svetlejši", tudi če niso. Projektorji LCD pogosto projicirajo tudi bolj ostro sliko, kar pa je pogosto dvorezen meč. Za predstavitve je ostra slika vsekakor prednost, za filme pa pogosto ne, ker so določena popačenja slike zaradi ostrine veliko bolj vidna. Največja pomanjkljivost projektorjev LCD pa je vidna "mreža", ki je lahko pri manj kvalitetnih modelih celo zelo moteča, a je na srečo pri novejših projektorjih tehnologija toliko dodelana, da mreže skoraj ni videti. Zaradi večjega števila komponent so ti projektorji tudi precej večji in jih je teže prenašati,

"PREDSTAVLJAJTE SI: SAMO VI, FILM TER PRIGRIZKI IN PIJAČA PO VAŠI IZBIRI"

HITACHI PJ-TX300

NEC VT57

NEC VT695

NEC VT48

OPTOMA HD70

OPTOMA HD73

PANASONIC PT-AE 1000E

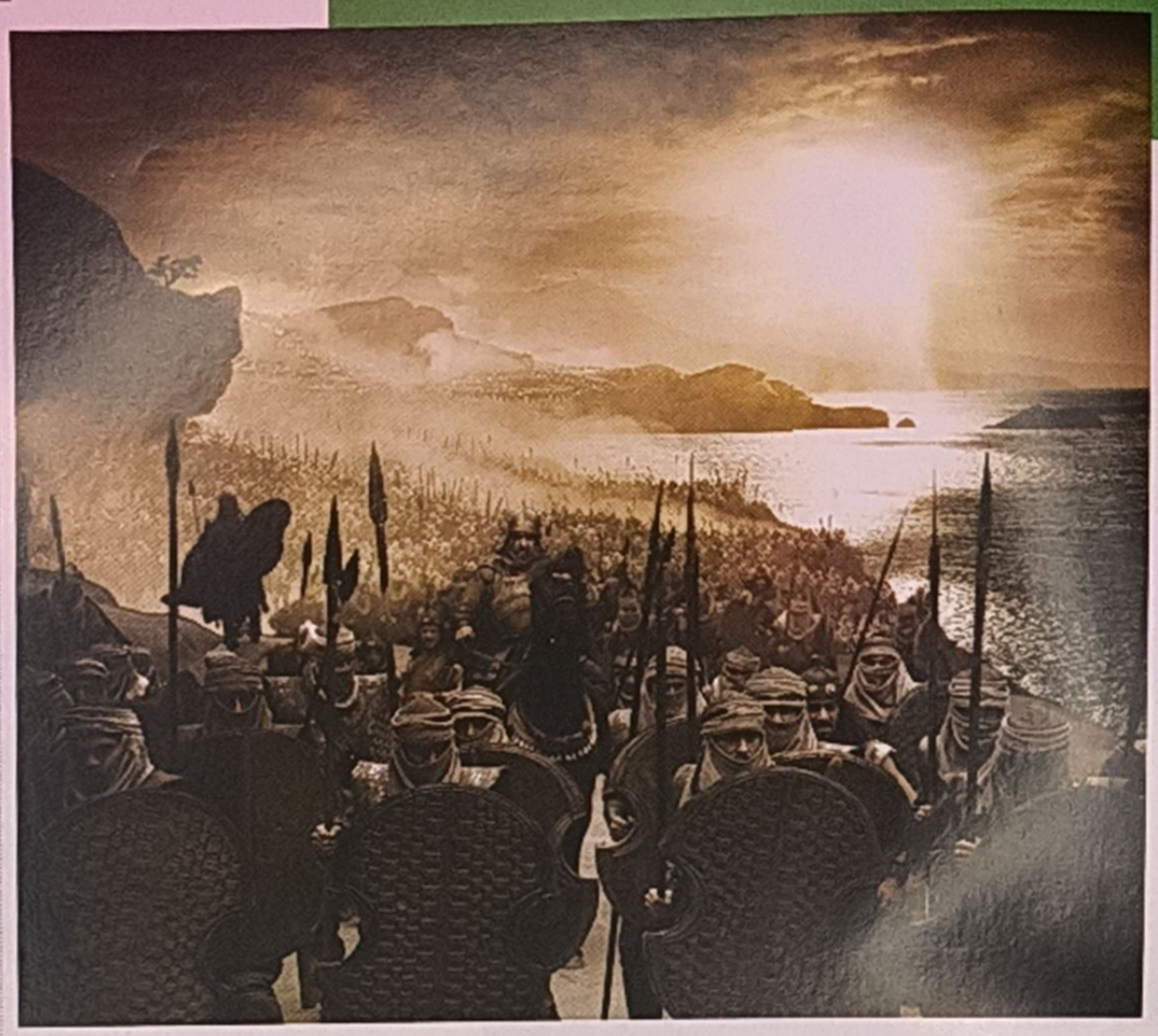
SANYO PLV-Z5

SONY VPL EX-3

TOSHIBA TDP-ET20

kar pa za domači kino ni ravno pomembna informacija. Bolj pereča težava projektorjev LCD so tako imenovani "mrtvi piksli" – določeni piksli se lahko okvarijo in se trajno zataknejo, tako da so vedno odprti ali zaprti. Če je takšnih pikslov malo, so komaj vidni, če jih je več, pa je precej nadležno. Sami elementi projektorja LCD se lahko tudi pokvarijo in so dragi, če jih je potrebno zamenjati. Pri projektorjih je sestavnih delov znatno manj, tako da je zamenjava cenejša, pa tudi okvare so redkejše.

Projektorji DLP ne projicirajo nobene mreže, ker so piksli natlačeni zelo blizu skupaj. Pri predstavitvah to ni pomembno, pri videu pa je ta lastnost precejšnja prednost. Ti projektorji imajo običajno tudi višje kontrastno razmerje od modelov LCD, ker imajo manj sestavnih delov pa so tudi manjši in jih le laže prenašati. Veliko je tudi govora o tem, da imajo projektorji DLP daljšo življenjsko dobo od modelov LCD (več o tem lahko preberete v članku na http://tinyurl.com/28pcor). O osnovni pomanjkljivosti lahko že sklepate – barve, ki jih projicirajo projektorji DLP, so manj nasičene. To pri predvajanju videa sicer ni problem, pri projiciranju podatkov pa je lahko nezaželeno, ker je slika pogosto premehka. Določeni projektorji DLP lahko ustvarjajo tudi učinek mavrice, ki je vsekakor nadležen. To je bilo še posebej vidno pri starejših projektorjih DLP, ki so imeli štirisegmentno barvno kolo. Pri novejših modelih, ki uporabljajo šestsegmentno barvno kolo, je ta učinek le redko viden, pa tudi barve so znatno bolj nasičene. Pri nekaterih tovrstnih projektorjih lahko prihaja tudi do pronicanja svetlobe, ki se kaže kot siva "avreola" okoli slike, ki jo povzroča "zablodela" svetloba, ki se odbija od ogledalc na čipu. Projektorji DLP, ki so posebej namenjeni za domači kino, tega učinka ne kažejo več, kar je vsekakor dobra novica.



Zgoraj 300 je prav nesramno težavna preizkušnja za projektor, tako da je verjetno kristalno jasno, zakaj smo prav ta film uporabili za naše testiranje.

To je vse?

Informacija, ali gre za projektor LCD ali DLP, pa ni edina, ki je pomembna pri nakupu pravega projektorja za vaše potrebe, saj je izbira v veliki meri odvisna od tega, za kaj vse boste projektor uporabljali. Projektorji imajo še cel kup drugih specifikacij, od katerih bo vaša filmska izkušnja v dnevni sobi še kako odvisna.

Prva pomembna informacija je seveda nativna ločljivost. 800x600 je sicer čisto dovolj za predvajanje običajnih DVD-jev, če želite projektor uporabljati dalj časa, pa vsekakor preverite, če je ločljivost dovolj visoka tudi za prihajajoči visoko-ločljivostni video.

Druga pomembna lastnost projektorja je svetilnost. Ta sicer ni kritična, če je projektor v manjšem prostoru, ki ga je mogoče pošteno zatemniti, a to v marsikateri hiši ni mogoče, tako da na manj kot 2000 ANSI lumnov sploh ne pristanite. Višja kot je svetilnost, manj je potrebno zatemniti prostor s projektorjem, in seveda obratno.

Naslednja pomembna informacija je kontrastno razmerje. Številke, ki jih navajajo proizvajalci, lahko marsikoga zmedejo, še posebej pri projektorjih, ki so zasnovani na različnih tehnologijah. Projektorji DLP so na tem področju pogosto v prednosti, še posebej pri predvajanju temačnejših filmov, saj je slika marsikaterega projektorja LCD v temnih scenah precej sprana. Če ima projektor nazivno kontrastno razmerje nižje kot 1.000:1, se ga raje ne dotikajte.

Življenjska doba žarnice je prav tako pomemben podatek. Čeprav žarnice za projektorje zdržijo kar nekaj tisoč ur, je daljša življenjska doba precejšnja prednost, saj boste za žarnico odšteli tudi več kot 300€.

Zadnja informacija, ki je ponavadi ne boste našli med osnovnimi specifikacijami, pa so popravki popačenj. Če projektorja ne namestite čisto pravokotno na površino, na katero projicirate sliko, le-ta seveda ne bo lepo pravokotna, kot bi morala biti. Zato mora projektor seveda podpirati fine popravke same geometrije slike, drugače vam bo postavljanje domačega kina povzročalo sive lase namesto nebrzdanega uživanja.

Tako, servirali smo vam najpomembnejše informacije, zato je čas, da se zagrizemo v same teste. ¤ PCF

"V BITKI ZA NAŠE DNEVNE SOBE SMO GLAVNI ZMAGOVALCI VEDNO POTROŠNIKI"

Slika že, kaj pa zvok?

Projektorji torej omogočajo predvajanje velikanske slike na prazno steno v dnevni sobi (če te stene nimate, se vam splača investirati v projekcijsko platno, ki ga namestite pod strop in razvlečete, ko se vam ljubi), za pravo izkušnjo pa je seveda potreben tudi zvok. Glede na to, da je mogoče pošten sistem zvočnikov 5.1 dobiti že za skoraj smešno ceno, vam vsekakor priporočamo, da si jih omislite. V *PCF 61* smo vam servirali primerjalni test osmih kompletov zvočnikov, prav vsi pa so takšni, da jih lahko brez težav priklopite tako na računalnik, kot tudi na vsak pošten predvajalnik DVD-jev, vsekakor pa pred tremi meseci predstavljeni kompleti še zdaleč niso edini na trgu, tako da kar vrzite oko naokoli.

SUPERTEST PROJEKTORJEV

CENA/1.520€ (364.252,80 SIT)

HITACHI PJ-TX300

Pripravljen na prihodnost

Proizvajalec Hitachi
Na spletu www.hitachidigitalmedia.com, www.lukvel.si

Tale simpatična Hitachijeva zadevica za sobni kino je popolnoma pripravljena na visoko-ločljivostni video, saj ima nativno ločljivost 1.280x720 in seveda vhod HDMI, na katerega bo mogoče priključiti tudi predvajalnike HD-DVD in Blu-ray, seveda pa ne manjkajo niti drugi pomembni priključki.

Samo ohišje je izjemno lepo oblikovano in precej veliko, kar je v bistvu prednost, saj je večje projektorje enostavneje hladiti, ne da bi bili pri tem pretirano hrupni. PJ-TX300 je hrupen do 28 decibelov, kar je že samo po sebi precej tiho, v varčnem načinu pa šumi pri le 24dB.

Visoko kontrastno razmerje zagotavlja zelo dobro sliko, le da je 1.200 ANSI lumnov malce premalo za prostore, ki jih ni mogoče popolnoma zatemniti, saj slika ob kakršnikoli drugi osvetljavi deluje sprano. V temnem prostoru pa je zato odlična, in tudi temne scene mu ne delajo večjih težav, a se bo za idealno sliko potrebno malce poigrati z nastavitvami. Še dobro, da so meniji jasni in pregledni.

PCFormat Ocena **85**

CENA/788,61€ (188.982,50 SIT)

NEC VT57

Poceni projektor za pod pazduho

Proizvajalec NEC
Na spletu www.necdisplay.com, www.pcplus.si

Tale projektorček LCD je zelo očitno namenjen prenašanju, še bolj očitno pa je, da so vsi trije NEC-jevi modeli namenjeni bolj nezahtevni poslovni rabi ali rabi v šolah kot pa za domači kino.

Prvi izdajalec namena tega projektorja so same dimenzije. Sicer ni slabo, če je projektor majhen, a na račun te majhnosti ni bil deležen

poštene zvočne izolacije, tako da je precej hrupen, česar si v dnevni sobi vsekakor ne bi želeli. Nazivna jakost hrupa je sicer 28dB, enako kot pri Hitachijevem projektorju, a je slednji znatno tišji, tako da na tem mestu ne bomo čisto zaupali proizvajalčevim trditvam.

Kvaliteta slike je solidna, a ga žal robustnejši modeli precej prekašajo po tej plati, saj ima VT57 najnižje kontrastno razmerje na tem testu, kar se seveda še kako pozna na sliki. Je pa zato svetilnost precej visoka, tako da slika ni sprana, tudi če je v prostoru kak vir svetlobe. Tisto, kar ta projektor reši pred pogubo, pa je cena. Če imate primeren prostor zanj in bolj plitko denarnico, je vseeno vreden ogleda.

PCFormat Ocena **70**

CENA/1.340€ (321.117,60 SIT)

NEC VT695

Primeren za predstavitve

Proizvajalec NEC
Na spletu www.necdisplay.com, www.pcplus.si

Drugi NEC-jev projektor na supertestu je nekoliko zmogljivejši in predvsem robustnejši od VT57, čeprav še vedno spada v NEC-jevo serijo prenosnih projektorjev. Nativna ločljivost je ista kot pri VT57, torej 1.024x768, vhoda HDMI prav tako nima, razmerje stranic slike pa je tudi enako, 4:3. Filmski čudež torej ni, je pa še vedno simpatična izbira

za tiste, ki gledate na vsak porabljen cent.

Kvaliteta slike je na račun nekoliko višjega kontrastnega razmerja malce boljša, a še vedno ni takšna, kot pri projektorjih, ki so prirejeni prav za hišni kino, svetilnost pa je z 2.500 ANSI lumni že primernejša za prostore, ki niso čisto zatemnjeni. Glede na to, da gre zelo očitno za projektor, ki je prvenstveno namenjen predstavitvam, je to seveda tudi logično, saj je predavalnice in sejne sobe pogosto težko zatemniti.

Ljubitelji filmov, ki jih kakršenkoli šum med gledanjem spravlja ob živce, tudi ne bodo najsrečnejši zaradi tistih 35dB hrupa, ki jih oddaja VT695. Prenosnost pač terja svojo ceno.

PCFormat Ocena **72**

CENA/599,97€ (143.776,81 SIT)

NEC VT48

Malo denarja, veliko hrupa

Proizvajalec NEC
Na spletu www.necdisplay.com, www.pcplus.si

Tretji v NEC-jevi seriji prenosnih projektorjev je umeščen med VT57 in VT695. Gre torej za model LCD, ki ima malce višjo svetilnost in kontrastno razmerje kot VT57, a je nativna ločljivost, ki znaša le 800x600 zelo zgovorna priča, da ta projektor ni namenjen resnim ljubiteljem filmov, kaj šele tistim, ki raču-

najo na visoko-ločljivostne vsebine, ko bodo te na voljo, saj nima vhoda HDMI.

Kvaliteta slike je kontrastnemu razmerju primerna, kar pomeni, da ni ravno vzorna, svetilnost pa dovolj, da je projektor uporaben tudi v prostorih, v katerih ni popolne teme. Pri 33dB je tudi daleč od tega, da bi bil tih (spet cena majhnih dimenzij), se pa zato za marsikatero pomanjkljivost odkupi s ceno, ki je že skoraj smešno nizka, saj gre za daleč najcenejši projektor na tem testu. Računajte le na to, da boste potrebovali ne preveliko sobo in dobre živce za prenašanje hrupa.

PCFormat Ocena **68**

CENA/1.320€ (316.324,80 SIT)

OPTOMA HD70

Odlično razmerje med ceno in kvaliteto

Proizvajalec Optoma
Na spletu www.optoma.com, www.lestra.si

No, pa smo prijadrali do prvega projektorja DLP na tem testu, ki nima le privlačne cene, temveč je tudi pripravljen na visoko-ločljivostni video, ki za zahtevano ceno ponuja ogromno. Projektor ima vgrajeno sedem-segmentno barvno kolo, tako da o mavričnem učinku ni ne duha ne sluha, kontrastno razmerje

4.000:1 pa proizvaja odlično sliko v filmih, tudi v temačnih scenah. 1.000 ANSI lumnov je sicer malce malo, a se projektor presenetljivo dobro obnese tudi v ne popolnoma zatemnjenih prostorih.

Kar zadeva hrup je HD70 prijetno tih, saj hrup nikoli ne preseže 30dB, reprodukcija barv pa je presenetljiva za projektor v tem cenovnem razredu. Pogled na realne barve kože in odtenke rumene zasolzi oči.

Edino, kar nas je zmotilo pri tem projektorju, je nižja kvaliteta slike prek vhoda S-video, kar nas pa v bistvu ni ravno skrbelo, saj gre za precej staro tehnologijo, ki jo bo HDMI tako ali tako v kratkem popolnoma povozil.

PCFormat Ocena **89**

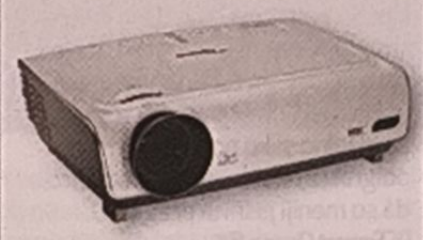
CENA/2.100€ (503.244 SIT)

OPTOMA HD73

Popolnost za dokaj ugodno ceno

Proizvajalec Optoma
Na spletu www.optoma.com, www.lestra.si

HD73 je zelo bližnji sorodnik modela HD70, od katerega se le malenkostno razlikuje, a so vse razlike samo na boljše (dobro, bodimo natančni, HD73 je v bistvu naslednik modela HD72). Ločljivost je ista,



1.280x768, projektor je seveda pripravljen na visoko-ločljivostni video (vhod HDMI torej ne manjka), izboljšana pa je svetilnost, ki znaša 1.100 ANSI lumnov, in kontrastno razmerje, ki je pri HD73 6.000:1. In slednje se še kako pozna. Že tako odlična slika je še bolj barvno bogata, temne scene niso prav nič spacane, projektor pa je tudi prav prijetno tih.

Svetilnost sicer še vedno ni ravno vzorna, a je za hišni kino dovolj, če le imate prostor, ki ga lahko dobro zatemnite. In verjemite nam, za ta projektor (in za to ceno) boste prostor vsekakor želeli najti.

PCFormat Ocena **90**

CENA/3.528€ (845.449,92 SIT)

PANASONIC PT-AE 1000E

Zelo drag in zelo, zelo, zelo dober

Proizvajalec Panasonic
Na spletu www.panasonic.com, www.tse.si

Tale projektor je nekaj posebnega v več pomenih besede. Prvič – stvar je gigantska. Druga stvar, ki ne pade toliko v oči, a pošteno speče po žepu, je cena. Tretja pa že skoraj neokusne specifikacije. Gre namreč za edini projektor na tem testu, ki ni le pripravljen na visoko-ločljivostne vsebine, temveč

jih lahko brez težav predvaja, ne da bi moral nižati ločljivost. Nativna ločljivost projektorja znaša namreč polnih 1.920x1080, torej čisto prava ločljivost 1080p.

Svetilnost znaša malce skromnih 1.100 ANSI lumnov, a je zato kontrastno razmerje božjastno visoko, saj znaša kar 11.000:1. Temu primerna je tudi slika, za katero lahko mirno trdimo, da je daleč najboljša od slik vseh modelov LCD na tem testu, še posebej v temnih scenah.

Edino, kar lahko temu projektorju pošteno zamerimo, je cena. Visoko-ločljivostne naprave so žal trenutno še vedno drage, a če imate dovolj globoke žepe, si ga vsekakor oglejte.

PCFormat Ocena **89**

CENA/1.490€ (357.063,60 SIT)

SANYO PLV-Z5

Fantastična vrednost za vaš denar

Proizvajalec Sanyo
Na spletu www.sanyo.com, www.lukvel.si

Sanyov naslednik simpatičnega modela PLV-Z4 nas je prijetno presenetil, ker smo bili prepričani, da je ostalo le malo prostora za izboljšave že tako simpatičnega projektorja. Po specifikacijah je tako že skorajda podoben Panasonicovemu velikanu, s to razliko, da ima nižjo nativno ločljivost in le malenkost nižje

kontrastno razmerje.

Pri najvišji svetilnosti, torej za projiciranje v nekoliko svetlejših prostorih, barve niso ravno vzorne, ko je prostor zatemnjen in je svetilnost prirejena za sobni kino, pa je zgodba precej drugačna. Nastavitev "Pure Cinema" svetilnost spusti na pičlih 180 ANSI lumnov, a je takrat prikazovanje barv in kontrastno razmerje idealno za uživanje v filmu. Sama slika je živa in ostra (včasih do takšne mere, da ne odpušča filmom DivX, ki niso vzorno kodirani).

Daleč najboljša lastnost tega projektorja pa je cena, ki je, milo rečeno, skoraj smešno nizka. Če iščete projektor LCD, skorajda nimate druge izbire.

PCFormat Ocena **90**

SUPERTEST PROJEKTORJEV

CENA/978€ (234.367,92 SIT)

SONY VPL EX-3

Malo nad povprečjem

Proizvajalec Sony
Na spletu www.sony.si, www.chs.si

Pri Sonyju določene stvari počnejo zelo dobro. Predvajalniki MP3 sicer ne spadajo mednje, tale projektor **pa. Gre namreč za zelo soliden, robusten in kvaliteten** izdelek, **ki vas, kljub znački Sony, ne bo** olajšal za **pet plač. Pri Sonyju** sicer trdijo, da je **projektor prvenstveno** namenjen **poslovni in šolski rabi, a smo mi kaj hitro našli mesto zanj tudi v domačem kinu.**

Res pa je, da se bo potrebno sprijazniti z dejstvom, da projektor ni pripravljen na visokoločljivostne vsebine, saj vhod HDMI pošteno manjka.

Kvaliteta slike je dobra, 2.000 ANSI lumnov pa zagotavlja, da nakup novih rolet ni nujen, je pa res, da je v svetlih prostorih slika precej sprana. Tisto, kar nas je precej zbodlo, je dokaj glasen ventilator in izjemno nizko kontrastno razmerje. Pri slednjem pa se nam zdi, da nekaj ni čisto tako, kot bi moralo biti, saj je slika v bistvu odlična, barve pa so žive. Kljub temu, da je cena izjemno privlačna, pa ima tale projektor velikanskega tekmeca, in sicer odličen Sanyov PLV-Z5, ki ni veliko dražji, je pa zato znatno boljši.

PCFormat Ocena **75**

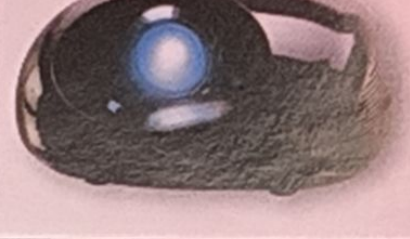
CENA/1.350€ (323.514 SIT)

TOSHIBA TDP-ET20

Idealen za majhne dnevne sobe

Proizvajalec Toshiba
Na spletu www.toshiba-europe.com, www.tift.si

Tale projektor je nedvomni lepotni zmagovalec tega testa. V bistvu lahko celo trdimo, da je daleč najlepši projektor, kar smo jih kdaj videli. Samo oblikovanje pa ni edino, po katerem se loči od drugih projektorjev na tem testu. TDP-ET20 ima namreč vgrajen predvajalnik DVD-jev (s podporo za DivX) in zvočnike,



tako da za predvajanje filmov ne potrebujete nobene zunanje naprave, jih je pa po potrebi seveda mogoče priklopiti.

Kvaliteta slike je dobra, čeprav je nativna ločljivost precej nizka. Kontrastno razmerje je sicer dokaj nizko, sploh v primerjavi s tekmeci na tem testu, a so barve še vedno realistične, napak pri projiciranju pa nismo videli.

TDP-ET20 pa se od konkurence razlikuje še po nečem – projektor je namreč namenjen uporabi bliže površini, na katero projicira sliko, tako da ga lahko na primer mirno postavite na mizo v dnevni sobi in ga tako enostavneje krmilite. Čeprav gre za izjemno zanimiv in inovativen pristop, pa mu do osvajanja naših src še manjka kak korak.

PCFormat Ocena **80**

OPTOMA THEMESCENE HD73 IN SANYO PLV-Z5

Slikovna bitka je končana

Pravih poraženčev sicer ni, zmagovalce pa vsekakor imamo

Kot lahko vidite, sta tokrat zmagovalca dva, in to precej načrtno. Izbrali smo namreč zmagovalca med projektorji LCD in DLP, da nam ne bi mogli očitati, da smo zanemarili eno od tehnologij. Med projektorji LCD je zmagovalec Sanyov model, ki nima le izjemne slike, temveč tudi še kako izjemno ceno. Panasonicov projektor nas je v bistvu bolj navdušil, a nas je cena preveč šokirala.

Med projektorji DLP pa je zmagovalec Optomin HD73. Slika je fantastična, pri tem pa je tudi tih kot miška (da cene sploh ne omenjamo).

Vseeno pa smo kar malce ponosni na dejstvo, da smo uspeli na testu zbrati projektorje z vseh vetrov, od najcenejših, kot je NEC-jev VT48, do strašljivo dragih. Če smo čisto iskreni, nobenega od testiranih projektorjev ne moremo naravnost odsvetovati, saj ima vsak svoje prednosti, pa četudi je prednost samo cena. Za mir pred vsemi tistimi, ki se jim nikakor ne da dopovedati, da v kinodvorani obstajajo celo ljudje, ki bi radi gledali film, ne pa poslušali čisto vsakič na smrt neduhovite komentarje, se splača sklepati kompromise, verjemite.

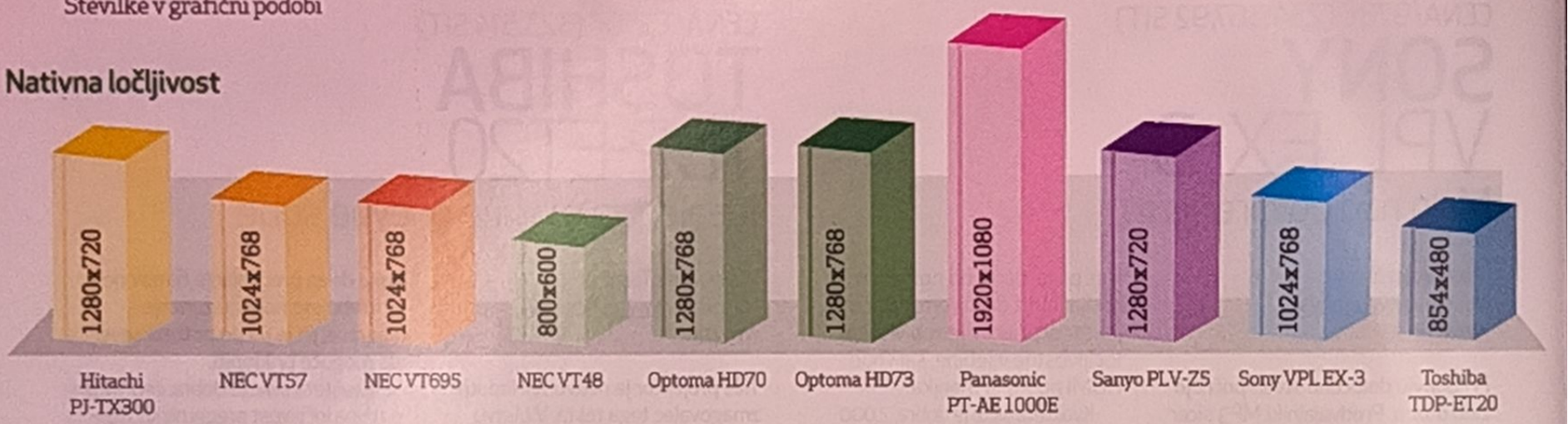
Pojasnilo rezultatov

Prav vse vrednosti, ki smo jih tokrat uvrstili v te grafe, so samoumevne. Višje vrednosti so vsekakor boljše, razen v primeru hrupa, za katerega je verjetno logično, da ga ne želimo preveč. Grafi so tukaj zato, da si boste malce bolje predstavljali razlike med projektorji na testu.

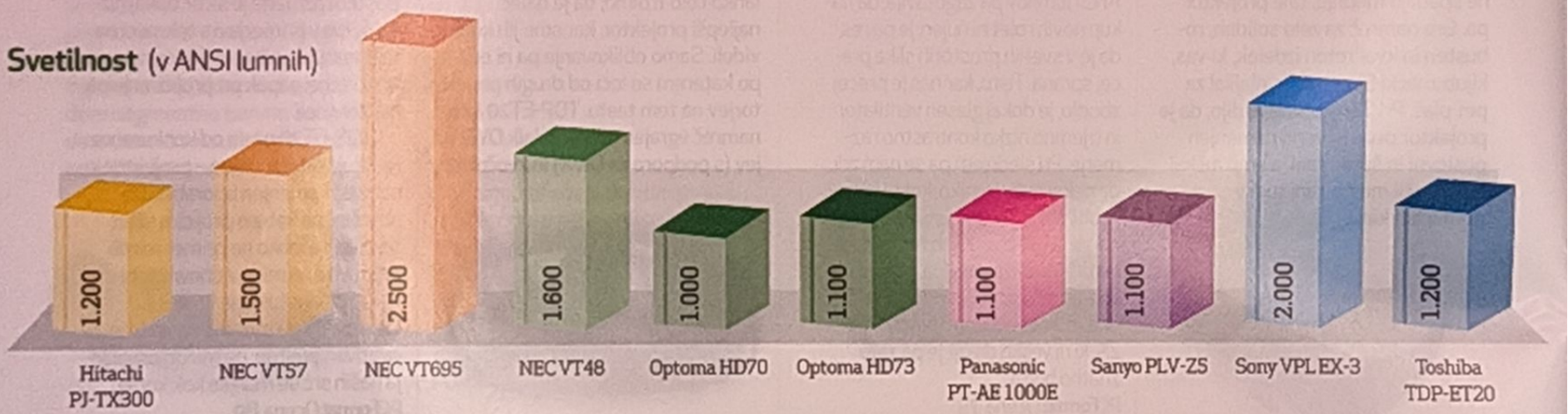
Rezultati testov

Številke v grafični podobi

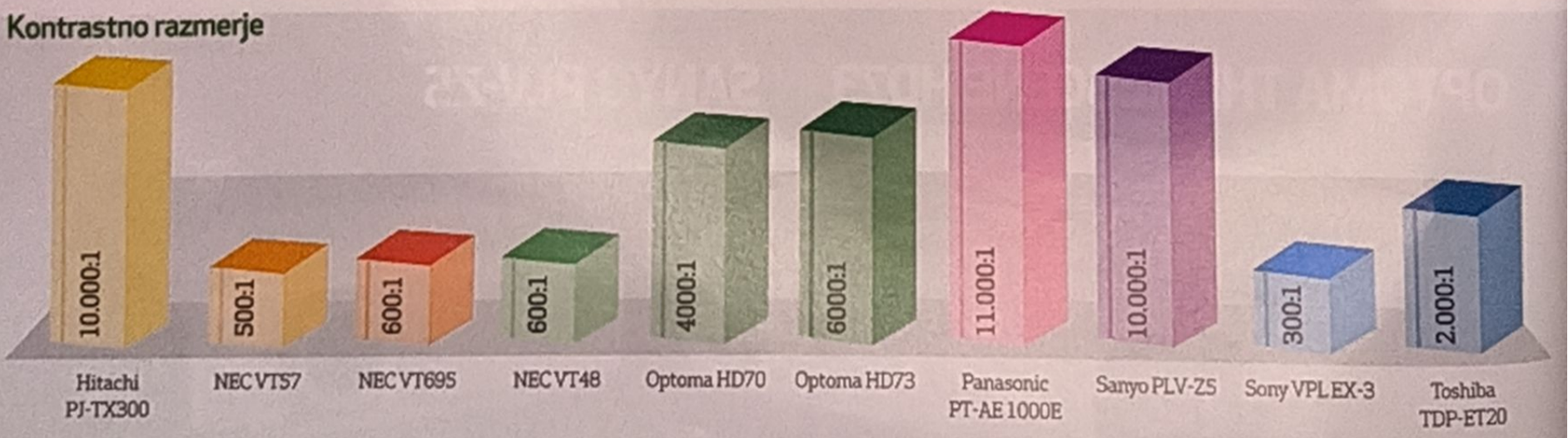
Nativna ločljivost



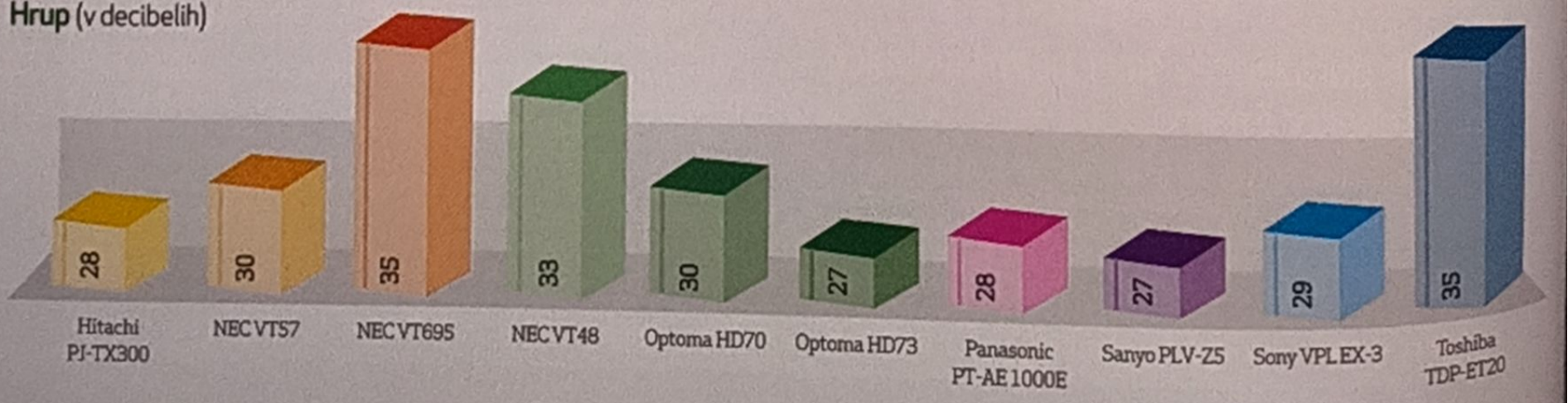
Svetilnost (v ANSI lumnih)



Kontrastno razmerje



Hrup (v decibelih)



PROCESOR	Hitachi PJ-TX300	NEC VT57	NEC VT695	NEC VT48	Optoma HD70
CENA	1.520€ (364.252,80 SIT)	788,61€ (188.982,50 SIT)	1.340€ (321.117,60 SIT)	599,97€ (143.776,81 SIT)	1.320€ (316.324,80 SIT)
NA SPLETU	www.hitachidigitalmedia.com, www.lukvel.si	www.necdisplay.com, www.pcplus.si	www.necdisplay.com, www.pcplus.si	www.necdisplay.com, www.pcplus.si	www.optoma.com, www.lestra.si
VRSTA	LCD	LCD	LCD	LCD	DLP
LOČLJIVOST	1.280x720	1.024x768	1.024x768	800x600	1.280x768
SVETILNOST	1.200 ANSI lumnov	1.500 ANSI lumnov	2.500 ANSI lumnov	1.600 ANSI lumnov	1.000 ANSI lumnov
KONTRASTNO RAZMERJE	10.000:1	500:1	600:1	600:1	4000:1
RAZMERJE STRANIC	16:9	4:3	4:3	4:3	16:9
VHODI	Komponentni, S-Video, kompozitni, DVI, HDMI	VGA, DVI, kompozitni, S-Video	VGA, DVI, kompozitni, S-Video	S-video, VGA, kompozitni	Komponentni, S-Video, kompozitni, VGA, HDMI
PODPORA ZA HD-VIDEO	Da	Ne	Ne	Ne	Da
HRUP	28dB (24dB)	30dB (28dB)	35dB (29dB)	33 dB (28dB)	30db (28dB)
OCENA	85	70	72	68	89

PROCESOR	Optoma HD73	Panasonic PT-AE 1000E	Sanyo PLV-Z5	Sony VPL EX-3	Toshiba TDP-ET20
CENA	2.100€ (503.244 SIT)	3.528€ (845.449,92 SIT)	1.490€ (357.063,60 SIT)	978€ (234.367,92 SIT)	1.350€ (323.514 SIT)
NA SPLETU	www.optoma.com, www.lestra.si	www.panasonic.com, www.pchand.si	www.sanyo.com, www.lukvel.si	www.sony.si, www.chs.si	www.toshiba-europe.com, www.tift.si
VRSTA	DLP	LCD	LCD	LCD	DLP
LOČLJIVOST	1.280x768	1.920x1.080	1.280x720	1.024x768	854x480
SVETILNOST	1.100 ANSI lumnov	1.100 ANSI lumnov	1.100 ANSI lumnov	2.000 ANSI lumnov	1.200 ANSI lumnov
KONTRASTNO RAZMERJE	6000:1	11.000:1	10.000:1	300:1	2.000:1
RAZMERJE STRANIC	16:9	16:9	16:9	4:3	16:9
VHODI	Komponentni, S-Video, kompozitni, DVI, HDMI	Komponentni, S-Video, kompozitni, VGA, HDMI	Komponentni, S-Video, kompozitni, VGA, HDMI	S-video, VGA, kompozitni	Komponentni, S-Video, kompozitni, VGA, HDMI
PODPORA ZA HD-VIDEO	Da	Da	Da	Ne	Da
HRUP	27dB	28dB	22dB	29dB	35dB
OCENA	90	89	90	75	80

PROSTA GLASBA

Čas za nakup predvajalnika MP3 še nikoli ni bil tako primeren...

Apple zdaj prodaja EMI-jevo glasbo prek iTunes Store kar brez zaščite DRM. To je vsekakor precejšen korak naprej za vse tiste med nami, ki glasbo radi selimo z ene naprave na drugo, istočasno pa je tudi dokaz, da so velika podjetja končno dojela nekaj, kar mi trobimo že od vsega začetka: DRM dejansko ne deluje. Splača se prebrati članek Stevea Jobsa "Thoughts on music" na Applovi spletni strani, v katerem je predstavil nekaj razsvetljenih in komercialno popolnoma delujočih pogledov na prodajo glasbe brez DRM.

Kakšno je torej stanje na trgu predvajalnikov MP3 v tem trenutku? Podjetij, ki razvijajo predvajalnike s trdimi diski, je vedno manj, saj se večina odloča za polprevodniški pomnilnik. Ta pa je seveda dvorezen meč - na trgu je vse več privlačnih, majcenih predvajalnikov, a če imate na računalniku 30GB glasbe, se boste morali precej tehtno odločati, kaj boste prenesli v predvajalnik. Apple, Creative in Archos še vedno proizvajajo zajetnejše predvajalnike, a so modeli s polprevodniškim pomnilnikom (flash, po domače) še vedno bolj pogosti.

Kapacitete takšnih predvajalnikov segajo do 8GB, kar seveda pomeni ogromno glasbe, vsi predvajalniki na tokratnem testu pa so dovolj kompaktni, da jih lahko brez težav spravite v katerikoli žep. Tudi pri snovanju oblike so se proizvajalci precej potrudili - le oglejte si, kako krasen je na primer samo Samsungov izdelek. ¤ **PCF**

Kako smo testirali...

Pri vsakem predvajalniku smo primerjali naslednje lastnosti: videz, kvaliteto izdelave, enostavnost uporabe, način sinhronizacije, kvaliteto zvoka in možnosti. Kapaciteta za ceno je bila tudi pomemben faktor pri določanju ocene.

1 SAMSUNG YP-K3J Ok. 120€

(28.756,80 SIT)

Proizvajalec Samsung
Na spletu www.samsung.com
Funkcije FM radio, ogledovalnik slik
Kapaciteta 2GB
Podprti formati MP3, WMA, ASF, JPEG

Prav vse na njem se kar cedi od privlačnosti. Zaradi kromiranega ohišja in jasnega zaslona je že skoraj bolj privlačen (to šepetamo) od iPoda Nano. Krmiljenje je odlično izvedeno, vmesnik pa je pravo veselje za uporabo, za povrh pa omogoča sinhronizacijo z *Windows Media Playerjem 10*, in to brez nameščanja kakršnihkoli gonilnikov. Edino, kar nam ni tako všeč, je kapaciteta, ki je malce prenizka za zahtevano ceno. Razen tega gre za najbolj privlačen predvajalnik na trgu.

PCFormat Ocena **88**

2 TRANSCEND T630 Ok. 110€

(26.360,40 SIT)

Proizvajalec Transcend
Na spletu www.transcend.nl
Funkcije FM radio, snemalnik zvokov/radia, timeshift, način karaoke
Kapaciteta 4GB
Podprti formati WMA, MP3, WAV

Ta predvajalnik s 4GB je poln finih funkcij. Poleg radia ima še izenačevalnik, snemalnik zvokov, prizakovalnik besedil v slogu karaok in orodje za previjanje, s katerim lahko pospešite ali upočasnite predvajanje brez popačenja zvoka, kar je precej zabavno. Je tudi kompakten in robusten, zaslon pa je svetel in jasen. Sinhronizirajte pa ga prek *WMP10*, ker je priložen program čudaški. Gre za čisto spodoben predvajalnik, četudi ni tako napreden kot nekateri tekmeci.

PCFormat Ocena **76**

3 CREATIVE ZEN V PLUS 182,90€

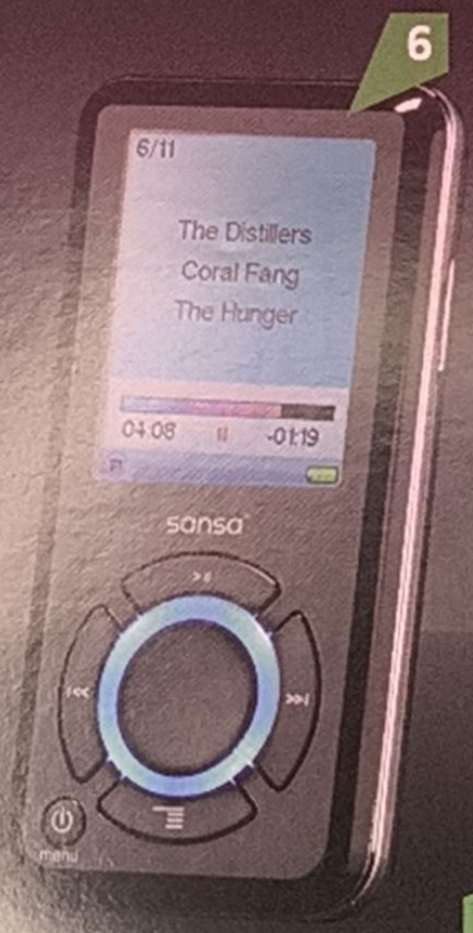
(43.830,16 SIT)

Proizvajalec Creative
Na spletu www.creative.com
Funkcije FM radio, snemanje zvoka/line-in, filmi, slike
Kapaciteta 4GB
Podprti formati MP3, WMA, JPEG, MP3, WAV, transcodiran video

Creative predvajalnike Zen dela že od rojstva formata. Najnovejši predvajalnik kaže, v kaj so bila vložena leta razvoja, in svojo naprednost pokaže: kvaliteta zvoka je izjemna, sistem menijev pa je enako intuitiven kot iPodov. Večsmerni gumbek dobro deluje, a bi po našem mnenju drsnik ali koleščekto nalogo bolje opravljala. Na račun kvalitetnega zaslona ter podpore za predvajanje filmov in prikaz slik lahko skleneмo, da gre za odlično opremljen, a drag predvajalnik.

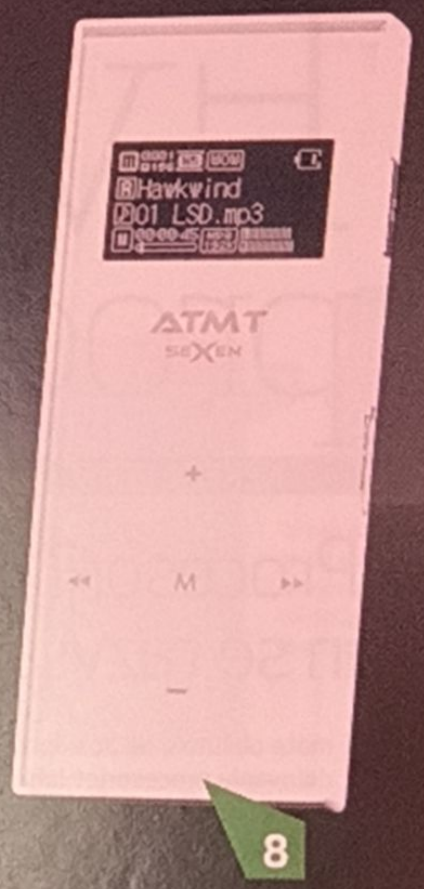
PCFormat Ocena **84**

5



6

7



8

PCFormat IZDELEK ODLIČEN

4 IRIVER CLIX
Ok. 170€ (40.738,80 SIT)

Proizvajalec iRiver
Na spletu www.iriver.com
Funkcije FM radio, snemalnik zvokov/radia, predvajalnik Shockwave flash
Kapaciteta 4GB
Podprti formati MP3, WMA, ASF, OGG Q10, MPEG4

To je vsekakor najbolj inovativen predvajalnik na testu. Nima le zanimivega načina za navigacijo po zaslonu, temveč je tudi prirejen za filme, ne le za glasbo. Zaslon je široki QVGA, kar je precej visoka ločljivost, na 4GB prostora pa lahko stlačite kar nekaj video posnetkov. Meni je odličen, podpira pa celo Shockwave igre in filme. Predvajalnik se poveže neposredno z WMP10. In pomanjkljivosti? 170€ je precej visoka cena za tako nizko kapaciteto, tudi če je predvajalnik odličen.
PCFormat Ocena 80

5 IPOD NANO
213,60€ (51.187,10 SIT)

Proizvajalec Apple
Na spletu www.apple.com
Funkcije Ogledovalnik slik
Kapaciteta 4GB
Podprti formati MP3, AAC, M4A, WAV

Nano je osupljiv oblikovalski dosežek, a je žal vezan na storitev iTunes ali precej nerodne programe drugih proizvajalcev, namesto da bi skladbe nanj prenašali po enostavnem sistemu vlečenja in spuščanja. To je približno tako, kot bi imeli ferrarija, ki bi bil vezan na eno samo bencinsko črpalko. Kar zadeva funkcije gre za čisto spodoben predvajalnik, ki omogoča še ogledovanje slik, kapaciteta pa je čisto zadovoljiva. Škoda le, da ne podpira predvajanja videa, snemanja zvokov ali predvajanja radia, še posebej, če pomislite, da gre za Nana druge generacije.
PCFormat Ocena 84

6 SANSA E280
Ok. 195€ (46.729,80 SIT)

Proizvajalec Sandisk
Na spletu www.sandisk.com
Funkcije Ogledovalnik slik, podpora za video, snemalnik zvokov
Kapaciteta 8GB
Podprti formati MP3, WMA

Družina predvajalnikov Sansa nam je že nekaj časa pri srcu, zdaj, ko je na voljo 8GB model, ki stane isto kot 4GB Nano, pa nam je še bolj všeč. Jasno je, da ni tako dodelan kot Applov predvajalnik, a ima vseeno prijeten svetel zaslon, drsni kolešček, snemalnik zvokov in možnost za neposredno kopiranje datotek ali sinhronizacijo. Jasen in pregleden vmesnik z možnostjo prikaza naslovnic albumov, celoten paket odlično zaokroži, tako da nam je na tem testu najbolj všeč. Preprosto ponuja največ za zahtevano ceno.
PCFormat Ocena 90

7 IRIVER T10
103,90€ (24.898,60 SIT)

Proizvajalec iRiver
Na spletu www.iriver.com
Funkcije Snemalnik zvokov
Kapaciteta 512MB
Podprti formati MP3, WMA, OGG, ASF

Nikoli ni dobro, če ste primorani nadgraditi strojno-programsko opremo, kakor hitro predvajalnik povlečete iz škatle. V prav takšni zagati smo se znašli, ko smo v roke prijeli debelušni predvajalnik T10. Ko smo poskusili karkoli kopirati na predvajalnik z izvirno strojno-programsko opremo, se je ta sesul, tako da smo lahko poslušali samo čudaški prednaložen MP3. Predvajalnik ima tudi preveč natlačen zaslon in čudaški vmesnik, tako da navigacija ni ravno enostavna. Preprosto ni nam všeč.
PCFormat Ocena 60

8 ATMT X-SEVEN
Ok. 115€ (27.558,60 SIT)

Proizvajalec ATMT
Na spletu www.samsung.com
Funkcije FM Radio, snemalnik zvokov/line-in
Kapaciteta 2GB
Podprti formati WMA, MP3, WAV, OGG

Kljub temu, da ime zveni, kot bi se pogovarjali o seksu (čeprav so nam zatrdili, da je res X-Seven), gre za najmanj privlačen predvajalnik na tem testu. Zaradi majcenega črno-belega zaslona in ostrih robov deluje kot imitacija iPoda, ki jo lahko kupite na boljšem trgu. Navigacija skozi natlačen vmesnik je vse prej kot enostavna, gumbi niso najbolj odzivni, in kljub temu, da omogoča snemanje zvokov prek avdio vhoda, ni dobra vrednost za zahtevano ceno.
PCFormat Ocena 54

Naslednji mesec: Privoščili si bomo uživanje ob TV karticah

Evolucija procesorjev

Pri PCF skrbimo za vašo razgledanost

IZID/NEKEGA LEPEGA DNE...

Procesorji so iz dneva v dan bolj kompleksni, hitrejši in se razvijajo v nove, včasih nepričakovane smeri

Imate občutek, da do napredka pri delovanju procesorjev lahko pride kar čez noč? Vojna gigahercev se je pred časom umaknila nenadnemu zanimanju za naprednejše lastnosti, ki pa so jih sčasoma spet v senco potisnili dvojedrni čipi. Trenutno se ti razvijajo v štiri- in večjedrne procesorje, proizvajalci pa nam obljubljajo v kratkem naprednejše povezave med njimi.

Potrebno je zamenjati podnožja, nadgraditi pomnilniška vodila in prilagoditi hlajenje zahtevam teh procesorjev... včasih se zdi, da do teh sprememb prihaja skorajda dnevno. Podporniki teorij zarote bodo verjetno celo pripomnili, da so izidi novih čipov načrtovani tako, da bi iz žepov računalniških navušencev izvlekli največ denarja. A v ozadju ni nobene podobne zarote in do napredka ne pride, kadar se proizvajalcem pač zljubi. Fenomenalna hitrost, s katero procesorji napredujejo, je mogoča zaradi neverjetne količine raziskav in še bolj neverjetne količine denarja, ki ga v razvoj vložijo podjetja, kot so IBM, Intel in AMD.

Pri *PCFormatu* nismo veliki privrženci Moorovega zakona, a po njem živi toliko velikih živin, da je ravno vzdrževanje tega tako imenovanega "Zakona" tisto, kar je razvoj procesorjev v zadnjih letih potiskalo naprej. S tem smo dobili dovolj močne procesorje, da obvladajo vso dogajanje v *Supreme Commanderju*, istočasno pa so seveda razvijalci iger dobili zagon za razvoj še boljših iger, ki bodo do konca izkoristile novo pridobljeno moč.

V imenu zakona

Kaj poleg omenjenega zakona, ki, kot verjetno dobro veste, pravi, da se število tranzistorjev v integriranem vezju podvoji vsaki dve leti, še žene oblikovanje procesorjev? Kaj je pri tem res pomembno? Obstajata dva različna faktorja, ki definirata moderne procesorje. Prvi je dejanska zasnova procesorja, drugi pa je tisto, kar to zasnovo omejuje - proces proizvodnje, s katero ti procesorji v tovarnah nastajajo.

V zadnjih letih je bil ravno proces proizvodnje ključni razlog, da procesorji danes dosegajo tako visoke hitrosti. Če ste se kadarkoli ukvarjali z navijanjem, potem se dobro zavedate dejstva, da je pregrevanje najbolj pereča stvar, ki omejuje hitrost, s katero lahko določen procesor deluje. Več toplote ko ta proizvede, manj je stabilen. Tako pravzaprav pri Intelu in ostalih podjetjih tudi predalčkajo čipe, ki jih kupujemo - če jih lahko pripravijo do stabilnega delovanja pri višjih frekvencah, jih pač dajo na trg kot nove, hitrejše procesorje.

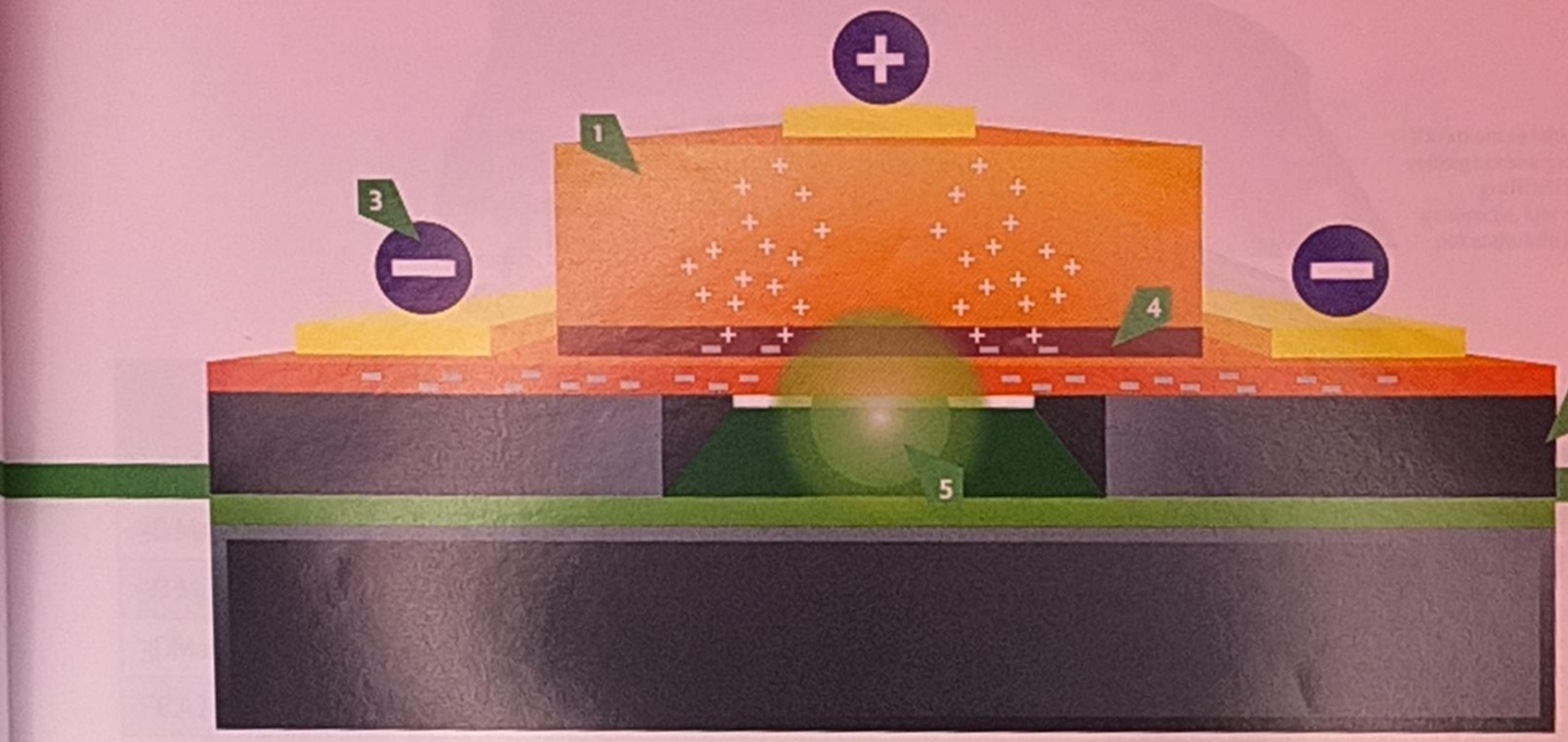
Ena od rešitev težav s pregrevanjem je lahko zmanjšanje energije, ki jo procesorji zahtevajo, to pa je izvedljivo z zmanjšanjem tranzistorjev, ki so najosnovnejši gradniki teh čipov. In tukaj pride v prvi plan proces proizvodnje. Trenutno Intel proizvaja svoje čipe z uporabo 65nm procesa, medtem ko ima AMD 65nm proces rezerviran za manj zahtevne dele, glavne čipe pa še vedno delajo z 90nm procesom. Intel je pohitel naprej in že razvija 45nm proces proizvodnje - v bistvu že imajo delujoč kos silicija.

> "Vse to je mogoče zaradi neverjetne količine raziskav in denarja, ki jih v razvoj vlagajo podjetja"

Obstaja še več izzivov, ki jih je treba premagati, da bi razvoj lahko šel naprej z nezmanjšano hitrostjo. Eno izmed na videz dolgočasnih področij, v katero se je Intel v zadnjem času vrgel, je razvoj širokopasovnih notranjih povezav. A ker veliko bolje zvenijo stvari, ki imajo v svojem imenu besedo "laser", bo javnost verjetno bolj razburila vest o razvoju hibridnega silicijevega laserja. V načrtu je, da se bo ta tehnologija proizvajala v istih obratih kot procesorji. Vse kaže, da razvoja procesorjev ne bo nič upočasnilo. ¤ PCF

PC-ji na čipu
Kdo sploh še potrebuje samostojne kartice?

Eden izmed načinov, kako potiskati razvoj procesorjev naprej, je integracija običajno ločenih komponent v samo jedro procesorja. AMD je že integriral pomnilniški krmilnik v svoje čipe, pred kratkim predstavljeni Fusion (*PCF 63*) pa ima integrirano tudi grafično kartico. Prednosti celotnega PC-ja na enem samem čipu za ljubitelje iger niso najbolj očitne, saj bodo v njihovem svetu vedno vladale ločene komponente, za mobilne rešitve pa integracija prinaša dobre novice. In dokler so te rešitve implementirane dovolj splošno, lahko celo kakšno grafično jedro uporabite za druge namene (izračune fizike, recimo), če si že omislite tudi ločeno grafično kartico.



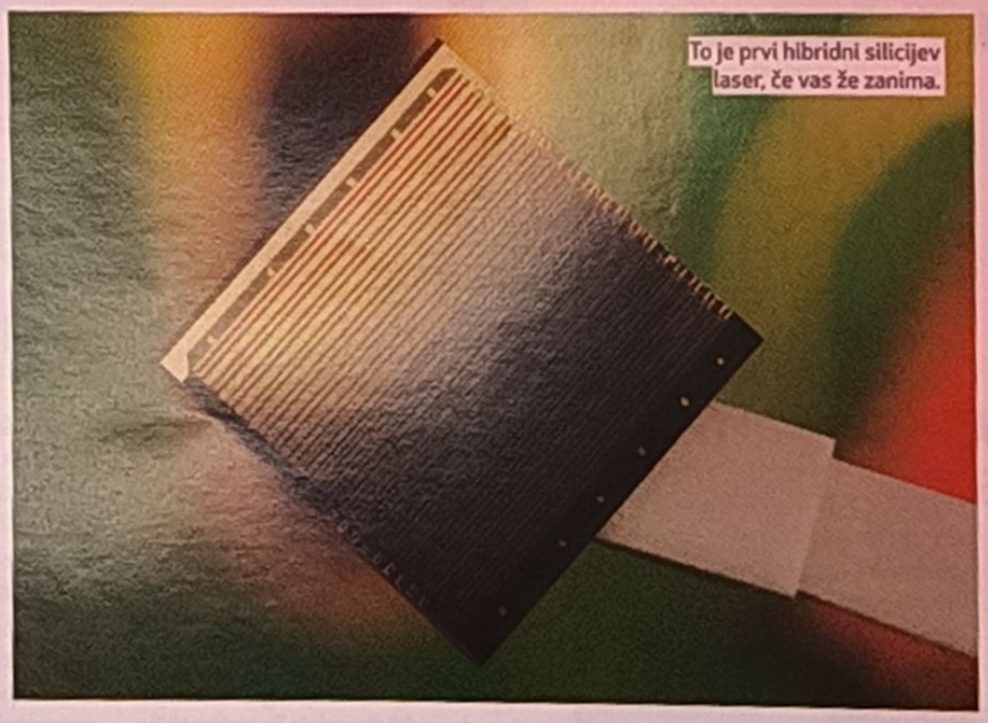
"Vraga, počutim se kot v letih eksperimentiranja s škodljivmi substancami. Muhe!"

Kako deluje hibridni silicijev laser

Zakaj ne bi naredili svojega?

Razvoj hibridnega silicijevega laserja (Hybrid Silicon Laser) premaga eno izmed glavnih ovir integrirane silicijeve fotonike. Tehnika uporablja kombinacijo silicijevih in indijevih fosfidov za generiranje svetlobe. Indijevi fosfidi se že uporabljajo v industriji za proizvajanje komercialnih komunikacijskih laserjev, zato ne zahtevajo ekstotičnih pristopov pri implementaciji v obstoječe snovanje procesorjev.

Rezina indijevega fosfida (1) je povezana z vnaprej pripravljenim vzorcem silicijevih usmerjevalnikov za valove fotonov (2), ki definira lastnosti in delovanje silicijevega hibridnega laserja. Ko do stika napeljemo napetost (3), tok teče tako, da se elektroni in luknje v osrednjem bloku združijo in ustvarijo svetlobo (4). Ta svetloba nato s pomočjo usmerjevalnika za valovanje proizvede laser (5).



To je prvi hibridni silicijev laser, če vas že zanima.

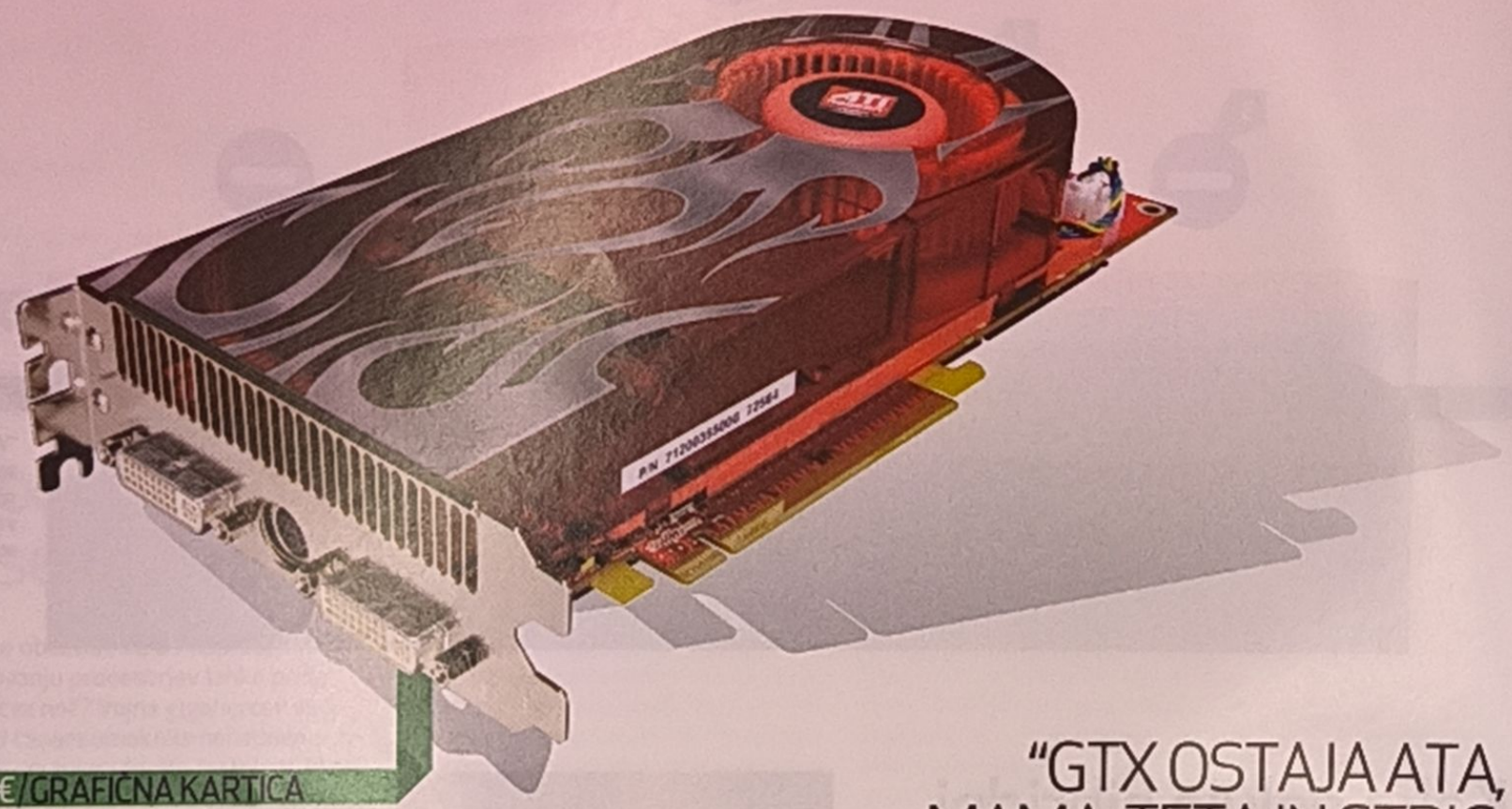
Magični pomnilnik

Eden izmed trikov, ki bi lahko pripeljal do proizvodnje hitrejših procesorjev, je integracija pomnilnika v procesorje. Do neke mere do tega prihaja že danes z vgrajevanjem predpomnilnika L1 in L2, a tu gre za razmeroma majhne količine. Velike živine predlagajo integracijo tradicionalnega pomnilnika v čipe prihodnosti. IBM je že predstavil rezultate dveh projektov, kjer so uporabljali pomnilnik DRAM in PRAM (pomnilnik s spremembo faze).

V številki 62 smo se ravno v tej rubriki že razpisali o pomnilniku PRAM in ga označili kot zamenjavo za pomnilnik Flash. PRAM je zanimiv pri razvoju procesorjev ravno zaradi IBM-jevih načrtov, da ga integrirajo v same čipe. Takšen procesor bi uresničil sanje o PC-ju, ki bi se postavil na noge v trenutku, ko bi ga vklopili. V malo manj tradicionalnem PC-ju bi se lahko uporabljal tudi kot predpomnilnik za hitro nalaganje aplikacij. Intelova tehnologija Robson ima podobne cilje, vendar po Intelovih informacijah ne bo verjetno nikoli vgrajena v sam procesor.

Nekaj dni po najavljenem prototipu PRAM-a je IBM predstavil tudi sadove raziskav vgrajenega dinamičnega pomnilnika z naključnim dostopom (eDRAM ali "embedded dynamic random access memory"). Glavna novica je bila gotovo njegova hitrost. IBM-ov modul eDRAM je dosegel doslej rekordno hiter čas dostopa - samo 2ns z latenco 1,5ns.

Prototip 2MB pomnilnika je samo primer tega, kaj je mogoče doseči, meri pa miniaturnih 0,126 kvadratnih milimetrov in popapca 76mW energije v aktivnem stanju in 42mW, ko je v pripravljenosti. Ta tehnologija bo ključni element načrtov za leto 2008 podjetja o 45nm mikroprocesorjev "silicij na izolatorju" (SOI), čeprav je bil prototip narejen s 65nm procesom SOI.



430€/GRAFIČNA KARTICA

AMD ATI RADEON HD 2900 XT

ATI-ju bitka za prevlado na trgu grafičnih kartic polzi iz rok

"GTX OSTAJA ATA, MAMA, TETA IN STRIC, KAR ZADEVA STANJE NA TRGU 3D KARTIC"

OSNOVNI PODATKI

Cena Ok. 430€ (103.045,20 SIT)
Proizvajalec AMD
Pomnilnik 512MB
Frekvenca jedra 750MHz
Frekvenca pomnilnika 828MHz
Procesorjev toka 320
Izhodi 2xDVI, S-Video

V svetu grafičnih kartic obstaja nenapisano pravilo: če pridete na zabavo drugi, morate vstopiti s slogom. In če zamujaš cele mesece na omenjeno prireditev, potem bolje zate, da prijahaš na mavričasto pobarvanih slonih in streljaš peklenski ogenj iz vseh telesnih odprtin.

Ravno ta mentaliteta je preprečevala vojni sveta 3D kartic, da bi se prevesila na eno ali drugo stran – ravno to je bila ves čas kruta motivacija, ki je silila oba tabora, da sta približno vsakih šest mesecev pošiljala v boj nove, bolj izpopolnjene vojščake.

No, zdaj lahko knjigo z ljubimi pravili bojevanja vržete skozi okno, ker zapozneli procesor R600 v nasprotju z vsemi pričakovanji sploh ne ogroža nVidiinega šampiona 8800GTX. Pravzaprav se uspeva zgolj enakovredno kosati s karticami srednjega razreda konkurence, 8800GTS. Tako lahko v tem trenutku mirno spregledate dejstvo, da je nVidia izdala že tudi različico Ultra svoje najhitrejše kartice – v vsakem primeru GTX ostaja ata, mama, teta in stric, kar zadeva stanje na trgu 3D kartic.

To ne pomeni, da je prihod ATI Radeona HD 2900 XT nepomemben dogodek: navsezadnje gre za prvo z DirectX 10 združljivo kartico podjetja, le da ta dogodek ni tako spektakularen, kot smo pričakovali. Še vedno obstaja možnost, da se bo R600 zares razživel šele z igrami s podporo za DX10 (njegov geometrijski pogon je na videz bolj učinkovit kot nVidiin), a ker pravega testa na tem področju še nekaj časa ne bo, težko damo tej špekulaciji takšno težo, da bi lahko pretehtala ob nakupu nove kartice.

Kar pa lahko preizkusimo že danes, je hitrost v naslovih za DirectX 9. Pravzaprav je to edino pravo merilo za sedanjost in bližnjo prihodnost. Na tem področju jedro, ki je bilo znano kot R600, našeška kartice 8800GTS s 320MB pomnilnika, bitka z malo težjim nasprotnikom, 8800GTS 640MB, pa je veliko bolj tesna. Pravzaprav tako tesna, da je pri večini testov skorajda nemogoče določiti zmagovalca. Celo *Oblivion*, ki je bil vedno precej "rasističen", ne zna ločiti med njima.

Da bi razumeli rezultate v tabeli na sosednji strani, je potrebno najprej razumeti tehnologijo znotraj srca, ki tiktaka s hitrostjo 750MHz. Pomemben podatek, ki bi moral pritegniti vašo pozornost, je število enot za procesiranje toka ("stream processor units") – R600 jih ima 320. To je veliko, vendar je številko težko primerjati s konkurenco. Bolj relevanten podatek je število enot za senčenje, v katere se prej omenjena številka pretvori. Procesorji toka so združeni v skupine po pet – pet običajnih enot plus ena, ki obvlada računanje posebnih funkcij, kot so sinus, kosinus in podobno. V bistvu imamo tako vsega skupaj 64 enot združenih senčnikov, ki zmorejo obdelati do pet operacij vsak cikel ure, če je program napisan dovolj učinkovito. 8800GTX ima 128 enot senčnikov, GTS pa 96 – očitno je, da število teh enot ni najpomembnejše dejstvo.

Igra s pomnilnikom

Drugo pomembno področje je pomnilnik. ATI-jev čip ima 512-bitni vmesnik, ki deluje pri nenavadni hitrosti 828MHz, kar nam da podatkovno širino 106GB/s. To je zares impresivna številka in precej višja od tiste, ki jo ponuja GTX (86GB/s) ali celo 8800 Ultra (103GB/s). Podatkovna širina je torej čudovita, ampak celoten sistem utrpi nekaj škode, ker ima jedro na voljo le 16 enot za teksture in 16 enot ROP (Render Output Pipelines)

V kratkem se lahko nadejate velikega primerjalnega testa grafičnih kartic nove generacije, kjer se bo zares pokazalo, kdo je in kdo ni.

Meritve hitrosti	ATI RADEON HD2900 XT	EVGA GeForce 8800GTS 640MB	ASUS 8800GTS 320MB	EVGA 8800GTX
3D Mark06 1.280x1.024	11.604	10.896	9.774	12.619
3D Mark06 1.600x1.200 (4x AA, 8x AF)	6.715	6.506	5.966	8.891
3DMark06 2.056x1.600 (4x AA, 16 x AF)	1.754	1.981	Ni podatka	3.215
F.E.A.R. 1.280x960 (4x FSAA, 8x AF) (fps)	89	94	79	129
F.E.A.R. 1.600x1.200 (4x AA, 8x AF) (fps)	64	66	45	93
F.E.A.R. 2.048x1.536 (4x FSAA, 16x AF) (fps)	44	40	25	62
Company of Heroes 1.280x1.024 (fps)	94	99	73	126
Company of Heroes 1.600x1.200 (fps)	76	79	52	105
Company of Heroes 2.560x1.600 (fps)	37	39	31	53
Oblivion 1.280x1.024 (fps)	48	48	44	50
Oblivion 1.600x1.200 (fps)	41	42	36	52
Oblivion 2.560x1.600 (fps)	27	26	19	37

– GTX ima denimo dvojno količino enot za teksture in 24 enot ROP. Vse kaže, da potencial tega jedra zavira ozko grlo, ki ga povzroči premalo število omenjenih enot za teksture in enot ROP.

Podatkovna širina pomnilnika je bistvena za to naslednjo generacijo pljuvalcev pikslov, vendar na področju RAM-a to ni edina številka, ki kaj pomeni – enako pomembna je tudi količina. Samo poglejte meritve pri različici s 320MB in različici s 640MB pomnilnika pri kartici 8800GTS – očiten je pospešek, ko je kartici na voljo dvojna količina pomnilnika. ATI-jeva odločitev za 512MB morda tako ni najboljša. Bomo pa v isti sapi dodali, da se že šušlja o različici z 1GB.

In zmagovalec je...

Ima pa Radeon HD 2900 XT v svojem rokavu še en trik, ki ga izda njegovo dolgo ime – HD. Integrirano vezje za dekodiranje videa, UVDA (Unified Video Decode), zgrabi tok podatkov z diskov HD-DVD in Blu-ray in vso delo opravi na grafični kartici. Tako zasedenost procesorja pade na 10%, kar je odličen rezultat, če veste, da je ta vrednost za eno jedro procesorja običajno okoli 80%. Kartica je v bistvu pravi multidisciplinec, saj obvlada tudi delo z zvokom.

Radeon HD 2900 XT je neke vrste glasnik serije Radeon HD 2000 – pričakujemo lahko deset različnih čipov (pet za namizne računalnike in pet za notesnike). A za razliko od ostalih grafičnih procesorjev v omenjenem seznamu, tegale ne izdelujejo s 65nm procesom, ampak uporabljajo 80nm proces. Medtem ko bodo z nižjimi številkami označeni člani te serije idealni za notesnike in pasivno hlajenje, 2900 poziva k uporabi hladilnikov, ki zvenijo kot vzlet reaktivnega letala. Brez nadaljnjega je to ena najglasnejših kartic, kar smo jih zadnje čase preizkusili.

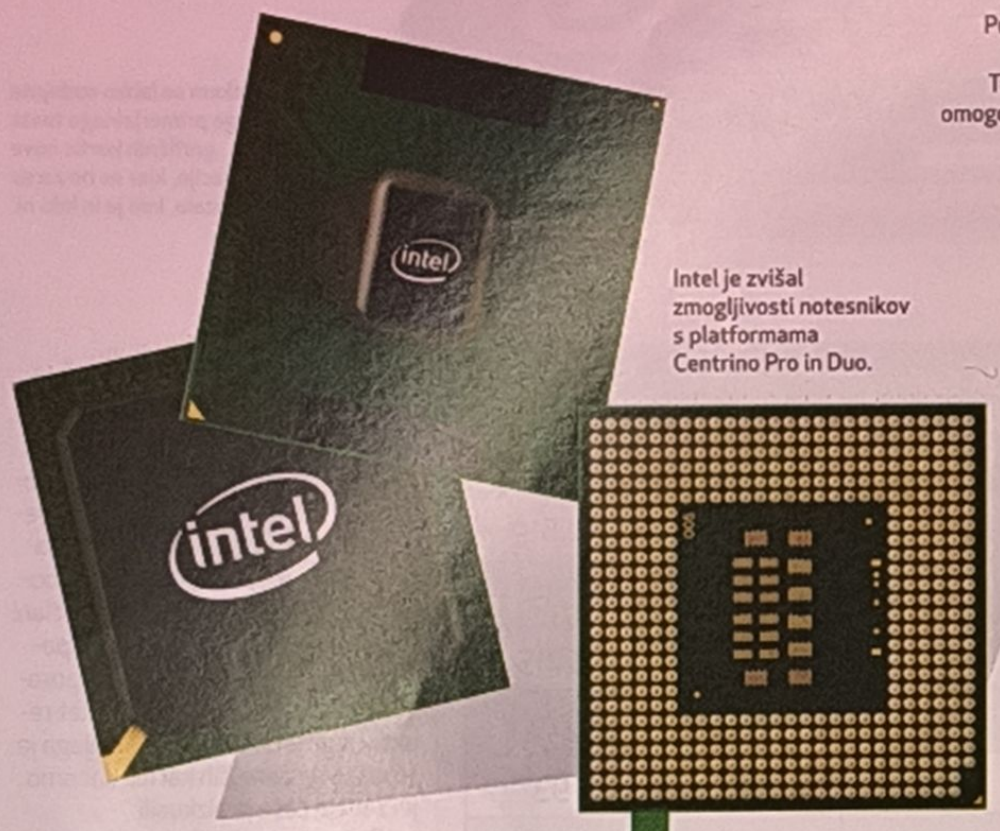
Bi torej morali takoj steči v trgovino po svojega Radeona HD 2900 XT? Debata se, kot ob ičajno, konča pri ceni. Na trgu je kar nekaj cenejših kartic 8800GTS 640MB, ki ponujajo enako hitrost, zato novinca težko priporočamo, če so igre vaša prioriteta. A dodajte še možnost obdelave visoko-ločljivostnih medijev in nebo se deloma zjasni. Je to dovolj? Nas kartica ni prepričala, nikakor pa ne bi šli tako daleč, da bi jo proglasili za zgrešen nakup. ¤ PCF

PCFormatOcena

- ATI s podporo za DX10 je končno tu
- Odlična za predvajanje HD
- Nespektakularna hitrost
- Ni ravno najcenejša kartica

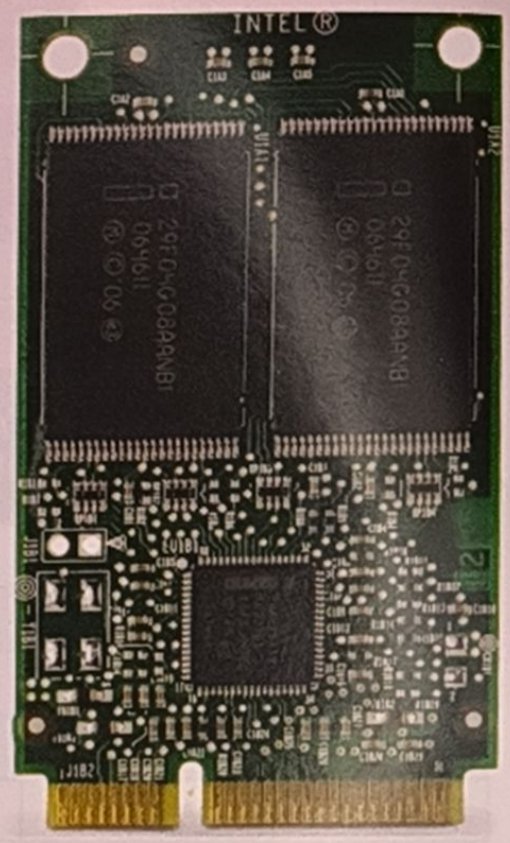
Klasičen primer reka "premalo in prepozno". Držimo pesti, da bo kmalu prišla hitrejša različica.

79



Intel je zvišal zmogljivosti notesnikov s platformama Centrino Pro in Duo.

Podaljšana avtonomija baterije na račun Turbo Memory vam bo omogočala več predvajanja DVD-jev in glasbe.



MOBILNO/PLATFORMA

CENTRINO PRO IN DUO

Več zmogljivosti, daljša avtonomija baterije in še več novosti

"NOVA PLATFORMA CENTRINO BO OSVEŽITEV ZA MOBILNO RAČUNALNIŠTVO"

OSNOVNI PODATKI

Cena Odvisna od notesnika
Na spletu www.intel.com
Nabor Mobile Intel 965 Express
Grafika GMA X3100
Povezljivost Intel 82566MM/ C Gigabit
Dodatno TurboMemory, 800MHz FSB

Ne glede na to, ali je bil prvi Centrino odgovor na vedno večje povpraševanje in uporabo notesnikov ali posledica le-tega, pomeni prvo soglasnost načrtnih izboljšav mobilnega računalništva – avtonomije baterije, brezžične povezljivosti in splošnih zmogljivosti. Zdaj so te izboljšave še dodatno nadgrajene in izboljšane, zdaj, ob izidu nove platforme, pa sta na voljo dve različici. Centrino Pro cilja na poslovni trg, Centrino Duo pa na vse ostale uporabnike.

Širijo se tudi govorice o Centrino Duo Extreme Edition, ki bi naj kmalu pristal na trgu, a bi se naj manj osredotočal na avtonomijo baterije in bolj na samo hitrost delovanja.

Večno težavna izbira med namiznim računalnikom in notesnikom mogoče kmalu ne bo več odvisna od cene in zmogljivosti, temveč od vsega, kar manjka namiznemu računalniku oziroma vsega, kar je notesnik v zadnjih letih pridobil. Turbo Memory je odličen primer. Tehnologija trdih diskov s pomnilnikom NAND flash znatno izboljša delovanje sistema, istočasno pa omogoča daljšo avtonomijo baterije in samo življenjsko dobo trdega diska, saj zmanjša potrebno količino branja/zapisovanja na plošče. Turbo Memory je velikanska sprememba v načinu shranjevanja podatkov. Vsekakor si boste te tehnologije želeli, še posebej zato, ker bo notesnik z njo le za kakšnih 30€ dražji od modela brez nje.

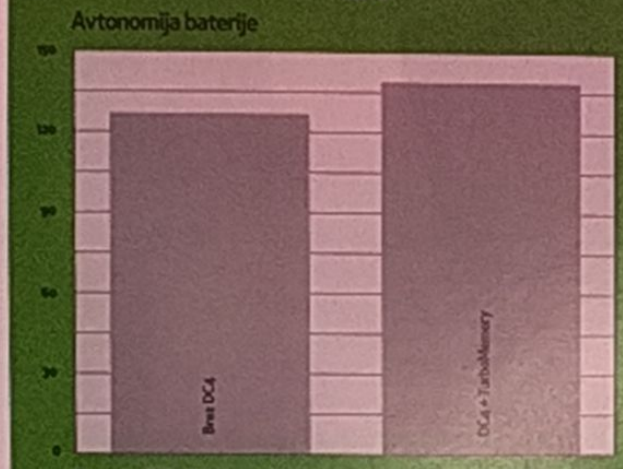
Avtonomija baterije

Že samo zaradi izboljšanih zmogljivosti bo tehnologija Turbo Memory slej ko prej pristala v namiznih računalnikih, le da se njen vpliv na avtonomijo baterije ne bo poznal. In ravno splošne izboljšave na tem področju so tiste, zaradi katerih je nova platforma Centrino toliko boljša od prejšnje. Novi grafični nabor GMA X3100, ki je bil predstavljen skupaj z novim Centrinom, je zasnovan v skladu s specifikacijami porabe nove platforme, ki znaša 35W. To mu uspeva z novimi funkcijami za učinkovito porabo, vključno s podporo za dinamično prirejanje svetlosti zaslona in frekvence osveževanja, kar pomeni, da grafični čip ne bo čutil potrebe po tem, da bi ponovno risal sliko na zaslon, če se ta sploh ni spremenila. GMA X3100 ni nujen dodatek za notesnik, da lahko ta nosi logotip Centrino, saj gre za integrirano rešitev, ki vsekakor ni najboljša na trgu. Če smo čisto iskreni, obstaja kar nekaj čipov za notesnike, ki se po grafični plati veliko bolje obnesejo.

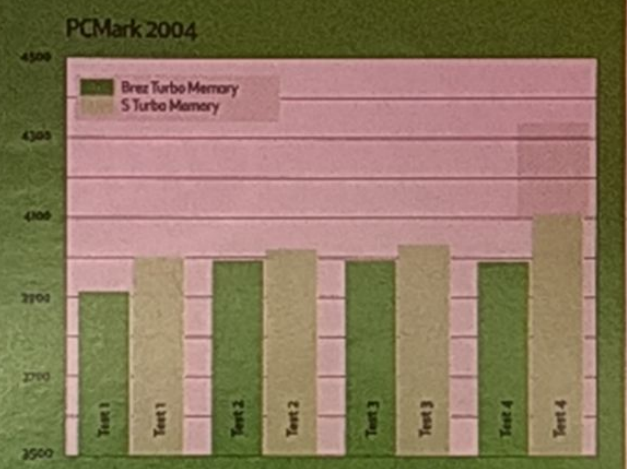
Če je avtonomija baterije nujen faktor pri izbiri notesnika, potem boste vsi tisti, ki iščete prav to možnost, veseli, da varčnost čipa X3100 in Turbo Memory nista edina, ki podaljšata avtonomijo baterije nove platforme. Nove izboljšave tehnologije SpeedStep so tudi prijazne do baterije. Novo stanje pripravljenosti za procesor, imenovano DC4, izključi večino procesorja, ko ta ni aktiven, in občasno pošilja zahteve, s katerimi preverja, če je potrebno speče tranzistorje zbuditi. Novo stanje nizke aktivnosti omogoča spreminjanje frekvence sistemskega vodila, tako da baterija zdrži dlje med predvajanjem DVD-jev ali glasbe.

Te trditve smo preverili na

Rezultati zmogljivosti



Stanje DC4 bi moralo prihraniti energijo in podaljšati avtonomijo baterije.



Ker so podatki v predpomnilniku, Turbo Memory znatno pospeši delovanje sistema.

"Connect with Centrino" je Intelovo potrdilo o združljivosti.

dveh notesnikih z novo platformo. Eden je imel pogon Turbo Memory (in podporo za DC4), drugi pa ne. Opazili smo pozitivno razliko na polno opremljenem modelu, ki je ždel na 94 odstotkih baterije, medtem ko je bil tekmec na 90 odstotkih. Ko se je čas avtonomije baterije iztekal, je bila razlika precej podobna: sistem z DC4 je deloval 16 minut dlje od drugače identičnega bratca.

Spremembe porabe grafičnega čipa pa se niso ravno dobro pokazale. Najdaljši čas, ki ga je testni notesnik v naši pisarni zmogel pri predvajanju MP3-jev z vizualizacijo v *Media Playerju*, je bil 137 minut in 30 sekund. Če so komercialne izvedbe mobilnega nabora 965 kaj bolj prizanesljive do baterije, torej ne moremo potrditi.

Dinamično spreminjanje frekvence jedra procesorja je prav tako del nove tehnologije za pospeševanje enega jedra, imenovane Turbo Mode. V vseh modelih s procesorjem Core 2 Duo s frekvenco 1,8GHz in več, lahko eno jedro pospeši delovanje za do 0,2GHz, če tako "zahteva" ena aplikacija, ne da bi se poraba pri tem kakorkoli zvišala. Ta proces je podoben načinu, na katerega deluje hipernitnost – aktivno jedro si prisvoji energijo, ki bi jo drugače porabilo drugo jedro procesorja, in s tem zviša lastno zmogljivost.

Nova družina naborov Mobile 965 Express prinaša podporo za nova stanja pripravljenosti in dinamično spreminjanje hitrosti predelanega procesorja Core 2 Duo. Povečana je tudi podatkovna širina vodila SATA, in sicer na 3Gbps, dodana je podpora za dodatna vrata USB 2.0, krmilnik Matrix pa znatno pospeši dostop do podatkov.

Razliko med različicama nove platforme, Pro in Duo, je predvsem v tem, da različica Pro ponuja večjo varnost in nadzor. Storitve za administracijo na daljavo so izboljšane z novo različico Active Management Technology (AMT) 2.5, ki prinaša dodatno naslavljanje strojno-programske opreme prek lokalnega omrežja in funkcije za diagnostično odkrivanje napak ter odpravljanje in preprečevanje le-teh. Za oznako Pro namesto standardne Duo mora platforma vsebovati Intelov gigabitni mrežni čip 82566MM s strojno-programsko opremo AMT 2.5 in BIOS-om, zmožnim virtualizacijske tehnologije.

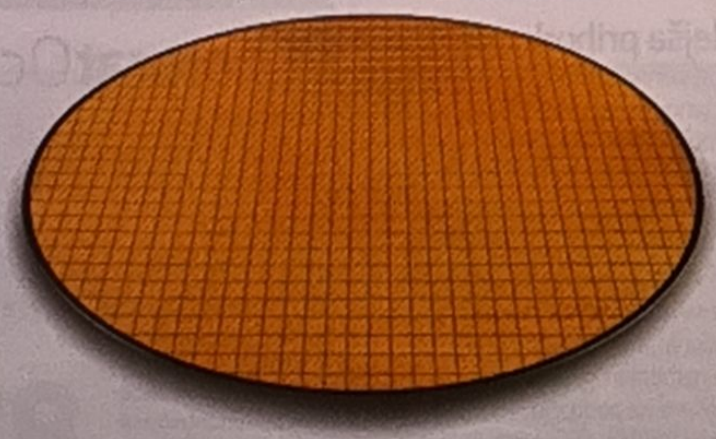
Glede na to, da obstaja več brezžičnih tehnologij, so se pri Intelu morali odločati, katero bi podprli z integracijo vmesnika oziroma katera je za kaj takšnega najbolj razširjena in primerna. Podporo za 3G so odpovedali zaradi cene, WiMax pa še ni pripravljen na masovno uporabo – če potrebujete podporo za ti dve rešitvi, ju lahko dodate kasneje, s kartico ExpressCard ali z minikartico PCI-Express, če boste kupili notesnik, ki omogoča tovrstno nadgradnjo. Nova kartica za brezžično mrežno povezavo WiFi Link 4965AGN podpira štiri standarde, in sicer A/B/G in draft-N, tako da omogoča izkoriščanje tudi najhitrejših brezžičnih povezav, podpira pa tudi MIMO (multiple in/multiple out) in celo manj uporabno 5GHz pasovno širino pri uporabi standarda 802.11a. Da bi razblinili vse dvome zaradi podpore standardu draft-N, so pri Intelu izvedli kup združljivostnih testov z opremo vseh večjih proizvajalcev opreme za brezžična omrežja, tako da bo res združljive izdelke v prihodnje krasila nalepka "Connect with Centrino".

Skupne zmogljivosti

Kako se notesniki z novo platformo dejansko obnesejo? Sistemsko vodilo je dobilo pospešek na 800MHz. Res je, da namizni računalniki trenutno dirkajo pri 1.066MHz, a ne pozabite, da je Intelov cilj notesnik, ki ne porabi več kot 35W. Mogoče bo različica Extreme Edition prebila čarobno gigaherčno mejo za notesnike.

Kljub temu, da se je poraba znatno znižala, so bile zmogljivosti notesnikov pričakovane. Čeprav so v Visti naši zvesti testi zmogljivosti samo žalostno jokali v kotu, smo dosegli prav dobre rezultate v *PCMarku 04*. Boljši od obeh testnih notesnikov je odlično izkoristil Turbo Memory za višji rezultat. V četrti rundi je dosegel 4114 točk, kar je vsekakor višji rezultat od 3981, kolikor je dosegel notesnik brez tehnologije TM.

Za razliko od drugih izdaj platforme Centrino, tale ne podpira novih procesorjev, kar pa tudi ni pomembno. Zdaj Centrino označuje najboljšo platformo za notesnike, ki ponuja mobilnemu računalništvu posebej prirejen nabor funkcij. S to izdajo platforme se je Intelova prednost pred tekmecema (AMD in VIA) samo še povečala. Kmalu bodo verjetno samo še najcenejši notesniki imeli procesor, katerega proizvajalec ni Intel. Vsak uporabnik notesnika, ki potrebuje več kot le osnovne zmogljivosti, pa bo posegel izključno samo po notesniku s tehnologijo Centrino. ¤ PCF



Upočasnite procesor ali iztisnite kak dodaten MHz – odločitev je vaša..

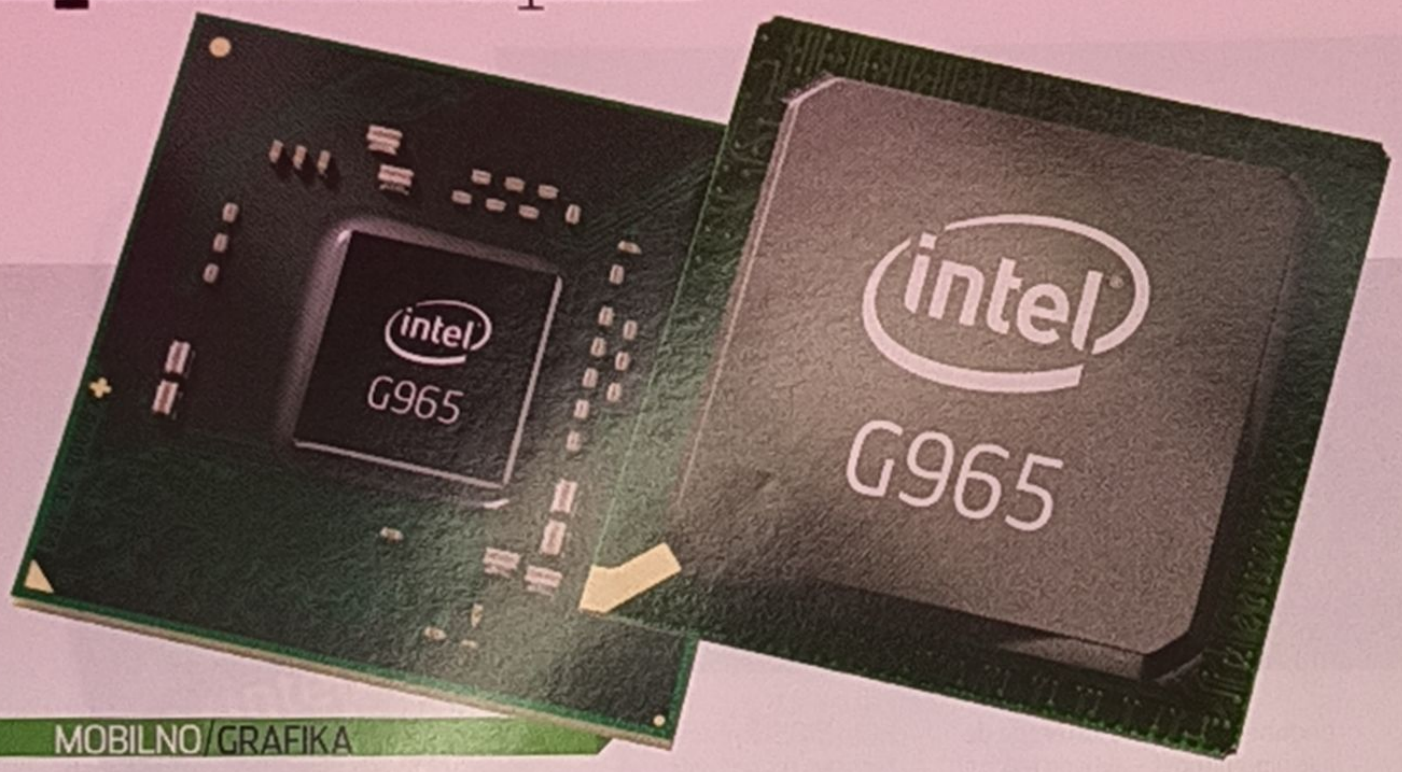
PCFormat Ocena

- Avtonomija baterije
- Turbo Memory
- AMT 2.5
- Ni nativne podpore za WiMax

Nova platforma Centrino ni prinesla novih procesorjev, a trenutne čipe odlično podpira.

92

NORMAN
Antivirus & Antispyware
AntiSpam & AntiPhising



MOBILNO/GRAFIKA

INTEL GMA X3100

Intel je prenovil svoje integrirane grafične čipe z novim naborom Mobile 965 Express. Ali novi čip uresničuje obljube?

OSNOVNI PODATKI
Cena Samo vgrajen v notesnike
Na spletu www.intel.com

Kot že veste, integrirani grafični čipi niso namenjeni noro hitremu renderiranju, velikanskim prepustnostim pomnilnika ali besnemu zbiranju cevovodov. Zasnovani so tako, da ponujajo dostojne zmogljivosti na omejenem prostoru za navadne smrtnike, istočasno pa se pri Intelu trudijo, da bi njihovi grafični čipi porabili kar najmanj energije in se temu primerno smešno malo segrevali.

Kot že veste, integrirani grafični čipi niso namenjeni noro hitremu renderiranju, velikanskim prepustnostim pomnilnika ali besnemu zbiranju cevovodov. Zasnovani so tako, da ponujajo dostojne zmogljivosti na omejenem prostoru za navadne smrtnike, istočasno pa se pri Intelu trudijo, da bi njihovi grafični čipi porabili kar najmanj energije in se temu primerno smešno malo segrevali.

Zaradi položaja na trgu (ne zaradi ponujenih zmogljivosti) so Intelovi grafični čipi GMA (Graphics Media Accelerator) prisotni v več notesnikih kot čipi kateregakoli drugega proizvajalca. Najnovejša predelava nabora Centrino, ki je prej nosil ime Santa Rosa, prinaša tudi nov grafični čip, zato nas je zanimalo, če se proizvajalcem notesnikov in seveda tudi uporabnikom dejansko splača investirati vanj.

Preden začnemo govoriti o prednostih in pomanjkljivostih Intelovega najnovejšega čipa, se splača zmogljivosti le-tega postaviti v primerne okvire, torej v roke občasnega igralca. Če iščete notesnik, s katerim boste lahko igrali nove igre, kot sta *Bioshock* ali *Unreal Tournament 2007*, se vam dejansko splača odšteti nekaj več denarja za ločeno grafično rešitev. Integrirana grafika je namenjena bolj igralcem *World of Warcraft* in starejših iger, kot je na primer *Doom 3*.

Najboljša novost Intelovega čipa GMA X3100 je strojna podpora za Transform & Lighting (T&L) in programirljivim senčnikom (do 128 le-teh). Čip deluje pri 500MHz in lahko signal pošilja celo na konektor HDMI. Podprti sta programski knjižnici DirectX 9 in OpenGL 1.5. Če naštetemu pridružimo še izboljšana stanja mirovanja, gre za najbolj prefinjeno prenovo zadnjih let.

V sliki

GMA X3100 se tudi drži filozofije Intelovih prejšnjih grafičnih rešitev, katere glavno vodilo je združljivost. Čeprav ti čipi večinoma niso bili zmožni poganjati iger hitreje od povprečne predstavitve v *PowerPointu*, so bili vseeno zmožni natančnega renderiranja slike. Marsikateri uporabnik se je še danes pripravljen sprijazniti s počasnim delovanjem, če je le videz igre takšen, kot mora biti.

Na testu izboljšave, ki jih ta novi čip ponuja v primerjavi s starejšimi rešitvami, niso ravno masivne – *3DMark06*, orodje za merjenje zmogljivosti grafičnih čipov, je pokazal rezultat 416. Čeprav je rezultat kar dvakrat višji od rezultatov, ki so jih bile zmožne prejšnje generacije integriranih čipov, še vedno dokazuje, da integrirani čipi niso primerni za igre nove generacije. Grafične kartice višjega razreda dajejo rezultate okoli 8.000 – celo poceni samostojne kartice so zmožne izpljuniti 4.000 točk in več.

Pri dejanskem delu pa nizka prepustnost pokaže svoj grdi obraz. Poskusili smo igrati *Doom 3* pri ločljivosti 800x600 in vseh vključenih podrobnostih in žalostno ugotovili, da pri desetih slikah v sekundi absolutno ni mogoče igrati. *Half-Life 2* se je malce bolje obnesel, in sicer z 18 slikami v sekundi.

Svetlejša prihodnost

Novejši gonilniki bi morali znatno izboljšati zmogljivosti. Celo Windows Vista zmogljivosti GMA X3100 označi z oceno 3.0 (Gaming Index). Ker čip ponuja programirljive senčnike, bi bilo gonilnike mogoče prirediti za boljše zmogljivosti v specifičnih igrah, vprašanje pa je, če se Intelu splača investirati kup časa in denarja v izdelek, ki primarno sploh ni namenjen igralcem.

Izboljšave na področju renderiranja videa so bolj vidne – predvajanje videa manj obremenjuje procesor, sama slika pa je znatno boljša. Predvajanje visoko-ločljivostnega videa WMV je procesor obremenilo za le 15 odstotkov, običajno morilski H.264 pa le za impresivno nizkih 40 odstotkov. Barve so bolj žive, samo predvajanje pa je brez zastojev in popačenj. Izboljšana kvaliteta in zmogljivosti čipa pri predvajanju videa sta precejšnji korak naprej, ko je govora o multimedijski uporabi notesnikov, še posebej zato, ker nabor podpira HDMI (skupaj s HDCP).

Zdaj, kot je AMD pohopsal ATI, pa seveda obstaja možnost poštene bitke na trgu integriranih grafičnih rešitev. Strojni T&L pomeni, da je ta nabor že zdaj korak pred ATI-jevim R690, kar seveda ni ravno dobra novica za sveže združeno podjetje. ¤ PCF

PCFormatOcena

Frekvenca 500 MHz
Senčniki 128 – programirljivi
Dodatno Strojni T&L, Intel Clear Video

- Boljša slika
- Podpora za HDMI (HDCP)
- Predvajanje visoko-ločljivostnega videa
- Ni primeren za resne igralce

Za igralce, ki iščejo zamenjavo za namizni računalnik, ni idealen, za vse ostale pa je odlična izbira.

83

DODATKI/TORBA

Samsonite Laptop Pillow 042

Cena 102€ (24.443,28 SIT)
Proizvajalec Samsonite
Na spletu www.samsonite.com

To je prva torba za notesnik, ob kateri nas je prijelo, da bi vanjo vtaknili glavo in na hitro zadremali. Notranja podloga torbe Laptop Pillow je namreč debela pena, ki je, po našem skromnem mnenju, čisto odveč za navadno tehnologijo - v bistvu bi lahko zasnovo torbe primerjali z nakupom diamantne ovratnice za čivavo.

Če si vaš notesnik zasluži samo najboljše, je torba Laptop Pillow na tistem koncu trga, kjer boste iskali primerno perilo zanj. Poleg mehke notranjosti je tudi opremljena s kopico žepov za mobilne telefone, dlančnike in druge tehnološke igrače, ki jih ponavadi tovorite s seboj.

S to torbasto pravljico sta samo dve težavi. Prva je ta, da je na račun podloge znatno težja od večine bolj povprečnih torb za notesnike. Druga pa je astronomska cena, kar pomeni, da boste morali notesnik v torbi redno metati po stopnicah, da boste upravičili takšno zapravljanje. ¤ PCF

PCFormat Ocena 72

VGRADNE NAPRAVE/POGON DVD

Pioneer DVR-112

Cena 37€ (8.866,68 SIT)
Proizvajalec Pioneer
Na spletu www.pioneerelectronics.com

Tehnolgijo imamo na splošno radi, kar je verjetno jasno, a priznamo, da se kar ne moremo pripraviti do tega, da bi ponoreli od veselja nad optičnimi pogoni. Konec koncev so ti dandanes že noro poceni, v delovanje pa jih tudi ni posebej težko prepričati. Pioneerjev 18-kratni zapisovalnik DVD-jev DVR-112 pa je vseeno več kot le spodoben zapisovalnik, precej podoben modelu DVR-111, ki nam je dolgo odlično služil, ta pa je bil zelo podoben modelu DVR-110... A je že jasno, kam pes taco moli?

Sam pogon ima nekaj finih lastnosti, ki ga ločijo od milijarde drugih pogonov, ki šibijo police računalniških trgovin - 18-kratno zapisovanje je obrzdano z inteligentnim nadzorom hitrosti, ki zagotavlja, da se pogon ne bo vrtel pri najvišjih hitrostih, če boste vanj zatlačili DVD, ki je zmožen samo 1x hitrosti. V pogon je vključen tudi prefinjeno imenovana tehnologija Disc Resonance Stabiliser, ki zmanjša možnost, da bi se diski uničili med zapisovanjem pri najvišji hitrosti. Tisto, kar boste dejansko opazili, pa je, da je pogon poceni in hiter. Ali potrebujete še kaj več? Če ste odgovorili z »da«, si vas upamo javno proglasiti za navadnega razvajenca. ¤ PCF

PCFormat Ocena 82

VOŽNJA/VOLAN

Thrustmaster RGT Clutch Edition

Cena 120€ (28.756,80 SIT)
Proizvajalec Guillemot
Na spletu www.thrustmaster.com

Thrustmasterjev prejšnji model RGT je bil precej toplo sprejet, a smo vseeno imeli nekaj kritik nanj. Prva je bila ta, da je bilo menjavanje prestav bolj stvar sreče kot dejanskega premikanja ročke, saj mehanizem za prestavljanje ni bil ravno vzoren. Druga težava pa je bila, da je bilo potrebno stopalke s sklopko dokupiti posebej, dobili pa ste jo lahko samo na podnožju z dvema stopalkama, kar je lahko povzročalo precejšnjo zmedo pod mizo in ni bilo ravno praktično.

Z RGT Clutch Edition pa so popravili oba omenjena problema, in sicer tako, da je ročka sekvenčnega menjalnika zdaj veliko robustnejša, podnožje s tremi stopalkami pa je zdaj standardno v paketu. Žal pa je izginili tisto simpatično klikanje lopatic in ročke za menjalnik, in sicer menda zaradi večje vzdržljivosti materialov. Tudi povratni učinki niso več tako dobri, kot so na primer pri Logitechovih najnovejših volanih. RGT je tako precej mlačen, ko v igri dirkate po neravnih terenih, kar nam ni preveč všeč.

Seveda ta volan nikoli ni niti nameraval G25 vreči s prestola, tako da je praktično pol cenejši, zato je s finančnega vidika nakup precej smiseln. Če spadate med tiste popolnoma nerazumne posameznike, ki niso pripravljeni odšteti 300€ za igralni pripomoček, si ga vsekakor oglejte. ¤ PCF

PCFormat Ocena 81

GLASBA/SLUŠALKE

FATALITY GAMING HEADSET

Poveznite si glasbo na glavo

Cena 50€ (11.982 SIT) **Lastnosti** Nadzor jakosti/mikrofona na kablu, 40mm neodimovi zvočniki, snemljiv mikrofon, podloženi loki/školjke
Na spletu www.creative.com

V bistvu nas Wendellov vzdevek na naših napravah niti najmanj ne gane, moramo pa priznati, da je večina izdelkov, ki nosi njegovo ime, precej dobra. Ohišje Zalman Fatality je odlično, Abitova serija osnovnih plošč Fatality se je odlično obnesla, Creativove fantastične kartice X-Fi pa so tudi nosile isto ime.

Najnovejši v seriji tovrstnih izdelkov so Creativove slušalke Fatality Gaming Headset, ki so nas čisto navdušile. Priznamo, da črno-rdeča kombinacija ne bo všeč vsakomur, a je zvok tisti, ki šteje, seveda pa tudi udobje in kvaliteta izdelave, in prav to so področja, na katerih te slušalke blestijo. Zaradi 50€ vam ne bo treba oropati banke, kvaliteta zvoka pa trga. Basi so odmevni, srednji toni so jasni, glasovna komunikacija je odlična, separacija zvokov pa je prav tako solidna.

Podloženi naglavni loki in školjke so pravi blagoslov, saj dejansko dobite občutek, da vam slušalke nežno objemajo glavo, školjke pa so dovolj velike za še tako gigantska ušesa. Na kablu je potenciometer za spreminjanje jakosti, mikrofon pa si lahko pritrdite na majico ali pa ga kar snamete – je pa nameščen na upogljivem kablu, tako da ga lahko vedno spravite s poti. Dobro oblikovanje, odličen zvok – to je vse, kar morate vedeti. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Udobne za uporabo
- Kvaliteten zvok
- Snemljiv mikrofon
- Estetsko vprašljive?

Zelo spodobna kvaliteta zvoka za 50 evrov. Te slušalke udarjajo močneje v ušesa kot po denarnici. Kupite jih zdaj.

89

DIGITALNO/KAMERA

Panasonic SDR-H250

Cena 770,40€ (184.618,65 SIT)
Proizvajalec Panasonic
Na spletu www.panasonic.com, www.pchand.si

Končno je tudi Panasonic napadel trg digitalnih kamer z modelom, ki namesto na trak snema na trdi disk. Sicer ima malo zamude, ampak po žepih se mu skriva dovolj adutov, da lahko marsikaj nadoknadi.

V prvi vrsti so to za Panasonic klasična tri tipala CCD ločljivosti 800K. V navezi z lečami Leica je tako poskrbljeno za odlično definirane in naravne barve, ki se ne zlivajo ena v drugo. Najlepše posnetke boste s SDR-H250 naredili v naravi, medtem ko se v zaprtih prostorih obnese za odtenek manj impresivno, ampak še vedno prepričljivo. Se vam roka obupno trese? Nobene panike – še ena Panasonicova tradicija, ki se je drži tudi SDR-H250, je odlični optični stabilizator slike.

30GB prostora na trdem disku zadostuje za sedem ur posnetkov MPEG-2 v najvišji kvaliteti, kar bo zadostovalo tudi za daljša potovanja, kjer posnetkov s kamere ne boste mogli vmes pretočiti na računalnik. Na trdi disk ali priloženo kartico SD s 512MB prostora lahko shranjujete tudi fotografije, ki so kljub trem megapikslom ločljivosti preveč polne šuma, da bi vas osrečile. Seveda lahko omenjeno kartico SD uporabite tudi za shranjevanje video posnetkov.

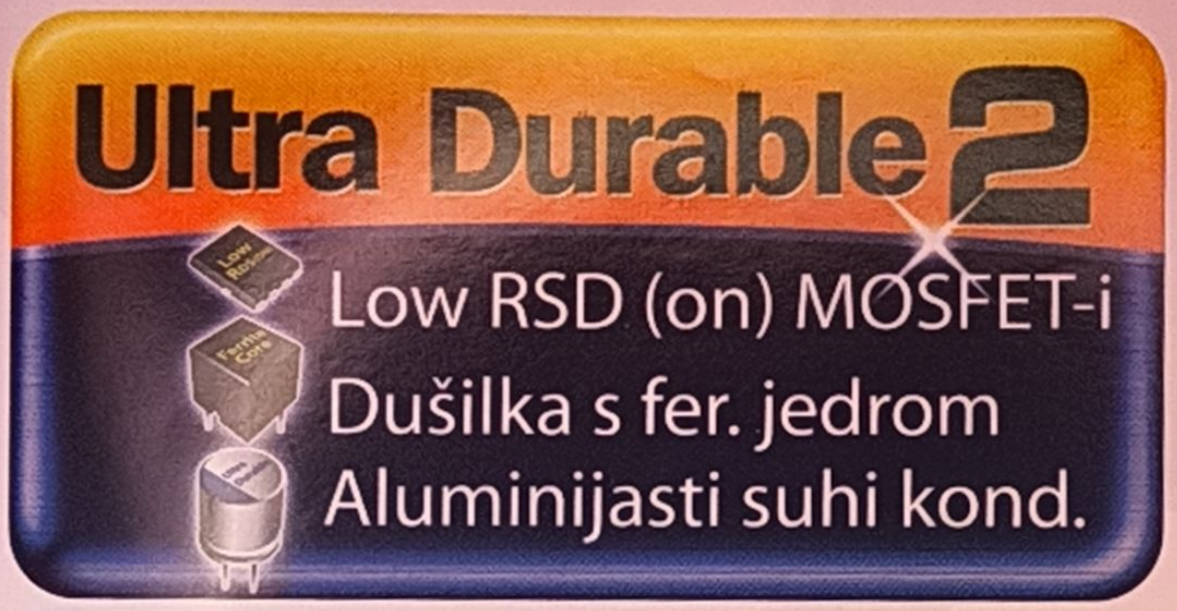
Pogrešali smo kukalo in boljši zaslonček LCD, smo pa zato pozdravili možnost ročnega ostrenja in vgrajeno zaščito podatkov pri padcih.

Povprečen uporabnik bo v novi Panasonicovi kameri zlahka videl idealno rešitev zase, malce zahtevnejši in finančno bolj podkrepljeni uporabniki pa bodo raje pogledali v smeri novega vala – visoko-ločljivostnih kamer. ¤ PCF

PCFormat Ocena **83**

Kvalitetne komponente

naredijo kvalitetno osnovno ploščo



Supports intel Core 2 Quad inside

intel P35 EXPRESS CHIPSET

PLANET SODOBNIH TEHNOLOGIJ
Avtera d.o.o.
Šmartinska 106,
1001 Ljubljana
tel: (01) 585 36 10
fax: (01) 540 01 26
splet: www.avtera.si

elko
ELKOTex d.o.o.
Stegne 27, 1000 Ljubljana
tel: (01) 583 79 10
fax: (01) 519 23 98
e-mail: elkotex@elkotex.si
splet: http://www.elkotex.si

Osnovne plošče GIGABYTE Ultra Durable 2

Zasnovane na visoko-kvalitetnih in visoko-učinkovitih komponentah

1 Ultra hlajenje

Low RDS(on) MOSFET-i

Low RDS(on) MOSFET-i so posebej zasnovani za nižjo upornost pri preklapljanju in hitrejše dovajanje in odvajanje toka.

2 Nizke izgube energije

Dušilke s feritnim jedrom

Dušilke s feritnim jedrom so sestavljene iz zmesi železo-oksida in drugih kovin, katerih lastnosti so takšne, da pri visokih frekvencah dalj časa držijo energijo kot klasične dušilke z železovim jedrom.

3 Daljša življenjska doba

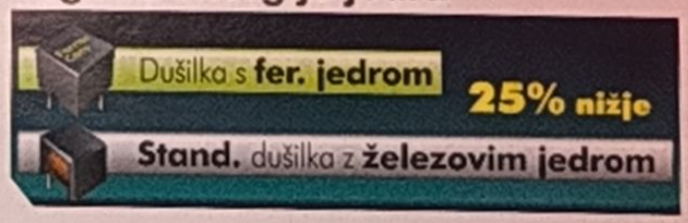
Aluminijevi suhi kondenzatorji

Izdelki vodilnih japonskih proizvajalcev

Aluminijevi suhi kondenzatorji vsebujejo trden organski polimer, medtem ko klasični elektrolitski kondenzatorji uporabljajo običajne tekoče elektrolite.

Temperatura

Izguba energije jedra



Življenjska doba

Ultra Durable 2
(brez hladilnika)

Standardni
(brez hladilnika)

Podpira 45nm večjedrne procesorje Intel(R) Core(TM) 2

6-Quad
GA-P35-DQ6
FSB1333 Support
Quad Core Optimized

S Series
GA-P35-DS3R
FSB1333 Support
Quad Core Optimized

www.gigabyte.com.tw

GIGABYTE ne zagotavlja navedenih hitrostnih nastavitev. Specifikacije in slike se lahko spremenijo brez vnaprejšnjega obvestila. Vse blagovne znamke in logotipi so v lasti navedenih nosilcev pravic. Vsako navijanje je na lastno odgovornost. GIGABYTE Technology ne prevzema nobene odgovornosti za škodo ali nestabilnost procesorja, osnovne plošče ali katerekoli druge komponente.

GIGABYTE™

GRAFIČNA KARTICA

TWINTECH GEFORCE 8600GTS

Veselite se: cenovno ugodne kartice DX10 so tukaj

Cena 232,50€ (55.716,30 SIT)
Proizvajalec TwinTech
Na spletu www.twintech3d.com, www.chiptrade.si

Unificirani senčniki za malo denarja? Seveda! Tale kartica stane pičlih 230€, zasnovana je na nVidiinem jedru G84, gre pa za prvi pravi čip srednjega razreda, združljiv z DX10. In nVidiina serija 8 še vedno nima prave konkurence.

Standardne frekvence jedra in pomnilnika za jedro G84 (ki poganja vse kartice 8600) je 675MHz in 2GHz, TwinTechov poskus pa teče pri 670MHz in 2GHz za pomnilnik, kar je v mejah specifikacij.

Arhitekturno gledano ni daleč od velikih bratov iz serije 8800, a je kartica vseeno počasnejša. Jedro ima 64 procesorjev toka, medtem ko jih ima 8800GTS 96, GTX pa kar 128. Ima tudi manj pomnilnika, samo pomnilniško vodilo pa je 128-bitno.

Kljub ne ravno impresivnim specifikacijam pa 8600 poseka svojega glavnega cenovnega tekmeca, X1950 Pro, v večini testov pri ločljivostih 1.280x1.024 in 1.680x1.050. V večini iger je zelo očitno v prednosti, saj je v Quake 4 za 30% prehitel X1950 Pro, rezultat v 3DMarku pa je znašal 6.272, kar je odlično za kartico iz tega cenovnega razreda. Edina igra, v kateri jo je X1950 Pro posekal, je bil, presenetljivo, *Company of Heroes*, in to za skoraj 30fps.

Kljub čudno počasnemu delovanju v *Company of Heroes* pa lahko mirno trdimo, da je 8600GTS vodilni med karticami srednjega razreda. Še pred letom dni bi morali odšteti vsaj trikrat več denarja za rezultate v *Oblivionu*, kot jih zmore 8600, tako da se že pošteno veselimo trenutka, ko bomo lahko dve takšni kartici združili v SLI in preverili, kako se obneseta. ¤ PCF

PCFormat Ocena

Grafični procesor G84 **Pomnilnik** 256MB DDR3
Procesorji toka 64

- Združljiva z DirectX10
- Odlične zmogljivosti za srednji razred
- Primerna cena in dobra oblika
- Čudno nizek rezultat v *CoH*

Najboljša kartica srednjega razreda ta hip, tako po ceni, kot po zmogljivostih. Poleg tega je združljiva z DX10, kar ji podaljša rok trajanja.

86

MOBILNA TELEFONIJA/DODATKI

Pama Sigma Sun Visor 2003

Cena 83,41€ (19.988,37 SIT)
Proizvajalec Pama
Na spletu www.pama.com, www.ona.si

Ste eden tistih ljudi, ki preživijo v avtomobilu veliko časa, med vožnjo pa vam mobilni telefon neprestano zvoni? Potem ste gotovo že razmišljali o nakupu prostoročnega kompleta, da vas policija ne bi olajšala za kar krepko kazen, če vas zalotijo pri telefoniranju.

Seveda, slušalke so fina reč, toda dejstvo je, da je nošnja napravice v ušesu cel dan meji na junaški podvig. Ravno temu se izognete s Sigmo, saj je uporaba naprave resnično preprosta. Na mobilnem telefonu poiščete Bluetooth naprave, vnesete geslo, ki ga najdete v navodilih, Sigmo zataknete za sončno zaveso v avtomobilu in jo preprosto pričnete uporabljati. Saj veste, zelena tipka za sprejem klica, rdeča pa za konec, priložen pa je še polnilec za avtomobilske vtičnice. Sigma je tudi presenetljivo glasna, tako da v nomalnem avtomobilu priporočamo nastavitev na začetku jakostne lestvice od 1 do 16, kar posledično tudi pomeni, da lahko vozite viperja s predelanimi izpuhi, pa boste vseeno slišali pogovor. ¤ PCF

PCFormat Ocena **89**

DODATKI/NAPAJALNIK

OptiUPS Solar Charger

Cena 50€ (11.982,00 SIT)
Proizvajalec Opti-UPS
Na spletu www.opti-ups.com

Glede na to, da ima že skoraj vsak Slovenec (in njegovi domači ljubljenčki) predvajalnik MP3, vidimo tudi vedno več različnih rezervnih baterij in polnilcev zanje. Tale polnilnik je eden najboljših in okolju najprijaznejših, kar smo jih

do zdaj videli, v enem samem tankem ohišju pa sta skrita akumulatorska baterija in par sončnih zbiralnikov.

Dodatno baterijo je mogoče napolniti prek električnega omrežja, vžigalnika v avtu ali tako, da zbiralnike izpostavite soncu. Tako na tistih dolgočasnih počitnicah nikoli ne boste obtičali s praznim telefonom ali predvajalnikom. Polnilnik Opti-UPS ima standarden nabor napajalnih priključkov, vključno z ženskim priključkom USB in moškim mini-USB. Čeprav je mobilni telefon praktično nemogoče do konca napolniti, je možnost polnjenja s sončno energijo vseeno fantastična.

Pričakujte, da bodo takšni polnilniki kukali iz naših žepov, ko se bomo odpravili na novo ekspedicijo. ¤ PCF

PCFormat Ocena 90

FOTOGRAFIJA/TISKALNIK

Canon PIXMA iP5300

Cena 193,20€ (465.298,45 SIT)
Proizvajalec Canon
Na spletu www.canon.com, www.avtera.si

Večina uporabnikov, ki kupi brizgalni tiskalnik, išče rešitev za tiskanje dokumentov in fotografij, a se morajo zadovoljiti s tiskalnikom s štirimi črnili, ki preprosto barvno ni dovolj zmogljiv za res dober tisk fotografij, ali za tiskalnik s šestimi črnili, ki je predrag za tiskanje dokumentov, pa še natisnjeno besedilo je pogosto sivo, namesto črno. PIXMA iP5300 ta problem reši s sistemom petih črnil.

Pri tiskanju dokumentov se tiskalnik primarno zanaša na pigmentno črno kartušo, tako da je tiskanje hitro, skoraj 15 strani v minuti, v standardni kvaliteti in do kar 31 strani v minuti v nižji kvaliteti. Fotografija prav tako tiska bliskovito hitro, saj tisk 10x15 cm velike fotografije brez robov traja le 20 sekund v standardni kvaliteti. Ko smo preklopili na najvišjo kvaliteto in izkoristili neverjetno najvišjo ločljivost 9.600x2.400dpi, smo fotografijo velikosti A4 brez robov uspeli prijeti v roke v nekaj več kot minuti, kar pomeni, da je tale Canonov tiskalnik skoraj štirikrat hitrejši od večine tekmecev.

Osupljiva črna in bogate barve so na voljo za splošne dokumente, veliko presenečenje pa je barvna globina pri tiskanju fotografij. Kljub temu, da nima šestih črnil, ima Canonov sistem ContrastPLUS dovolj moči za žive in realistične barve, pastelni odtenki pa so resnično prefinjeni, tako da so toni kože krasni.

iP5300 ima podajalnik na spodnji strani, ki sprejme do 150 listov standardnega pisarniškega papirja, in dodaten navpični podajalnik za dodatnih 150 listov posebnega ali foto papirja. Enota za obojestransko tiskanje je standardno vgrajena, dodan pa je še podajalnik za tiskanje CD-jev. Kar smo pogrešali, je čitalnik pomnilniških kartic za neposredno tiskanje, tako da se boste morali za kaj takega zanesti na PictBridge. Kakorkoli že, po hitrosti in vsestranskosti je iP5300 čisti zmagovalec. ¤ PCF

PCFormat Ocena 93

ovi model nadaljuje zgodbo o uspehu svojega
redhodnika PLV-Z4 in ga nadgrajuje v svetilnosti
kontrastu (10.000:1). S svojo inovativno tehnogijo pa SANYO obljublja vrhunski užitek v domadnevni sobi, ter tako postavlja nove standarde
rojektorjev za hišni kino.

anyo PLV-Z5, „HDTV Ready" projektor prinaša
stveno višjo kvaliteto slike kot predhodni standardi. Z resolucijo **1280 x 720** ter **16:9** formatom
ike in **HDMI** vhodi projektor omogoča prenos
gitalnih podatkov z največjo hitrostjo in kvaliteto s čimer nas projektor preseneti s sliko v pravi
D kvaliteti. Z dekodiranjem slike upravlja 12-tni video procesor ki proizvede spekter z **10,7 biljardami barv** velike globine kot realističen
naraven prehod barv. 3D upravljanje barv pa
mogoča korigiranje vsake barvne nianse posebej in tako da do popolnosti prilagodi sliko.

psebno preseneča tudi tiho delovanje - le **22dB**.

odjetje Sanyo tudi garantira s **3 letno garancijo**.

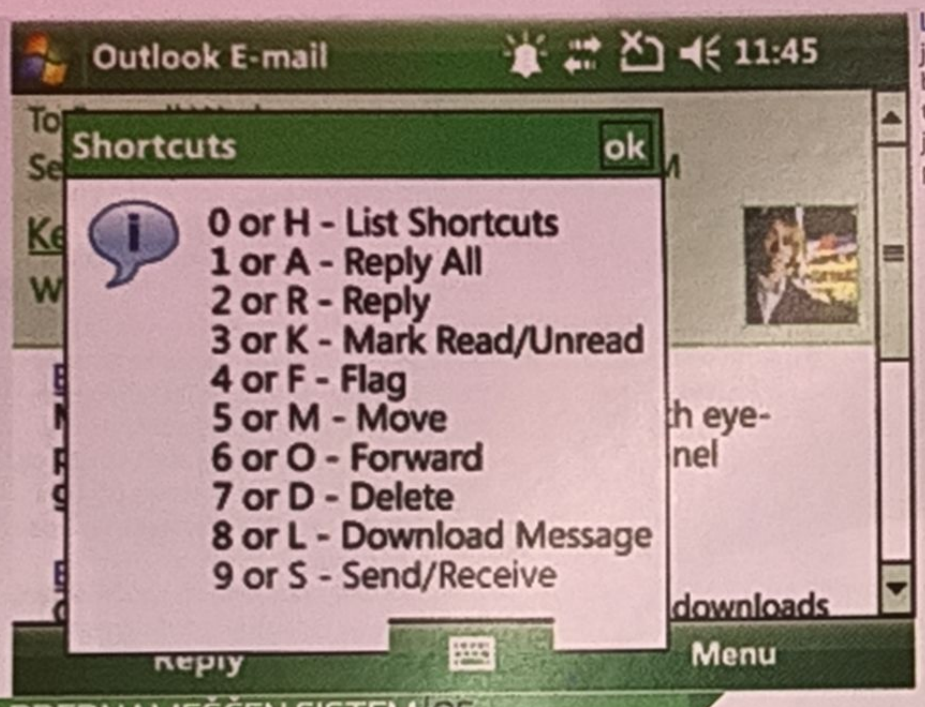
šč informacij lahko dobite pri generalnem uvoniku **Sanyo**, **Hitachi** in **Mitsubishi** proizvodov,
odjetju **Lukvel d.o.o.** na telefon **01 / 427 29 44**
na strani **www.lukvel.si**.

SANYO
HITACHI
Inspire the Next
MITSUBISHI ELECTRIC
DIGITAL TELEVISIONS

ANYO PLV-Z5 HIŠNI KINO

LUKVEL

IZBERITE SI PROJEKTOR PO SVOJEM OKUSU 01 / 427 29 44



Levo Omogočena je pisana paleta bližnjic, prek katerih lahko hitreje opravite vse potrebno.

Levo Novi koledar ima "busy bar", ki pregledno označuje prosti čas oziroma čas, ko ste zasedeni.

PREDNAMEŠČEN SISTEM/OS

WINDOWS MOBILE 6

Evolucija ali revolucija? Windows Mobile 6 ima kup novih možnosti, s katerimi so pametni telefoni še bolj brihtni

OSNOVNI PODATKI
Cena Prednameščen sistem
Razvijalec Microsoft
Na spletu www.microsoft.com

Microsoft se je moral pri razvoju operacijskega sistema za mobilne naprave spoprijeti z dvema težavama: operacijski sistem je moral zadovoljiti laike in najbolj zahtevne uporabnike, istočasno pa je moral podpirati vse tri formate prenosnih računalnikov – pametne telefone, dlančnike z vgrajenimi telefoni in dlančnike brez njih. Z Windows Mobile 6 je tako poskusil zadovoljiti prav vse, istočasno pa je obdržal občutek Windows Mobile 5.0. Rezultat je torej serija manjših sprememb, ne pa popolna predelava operacijskega sistema.

Na pogled je različici 5.0 in 6 skoraj nemogoče ločiti. Ko začnete Windows Mobile 6 dejansko uporabljati, pa postanejo spremembe precej očitne, čeprav jih boste videli predvsem tisti, ki delate v pisarnah, kjer se uporablja Microsoft Exchange Server, pa še tisti boste potrebovali različico 2007 slednjega, da boste lahko novosti popolnoma izkoristili.

Pa začnimo pri najbolj osnovni spremembi, in sicer pri poimenovanju. Windows Mobile 5.0 je obstajal v treh različicah: Pocket PC, Pocket PC Phone Edition in SmartPhone.

Windows Mobile 6 ima prav tako tri različice, za vsako vrsto omenjenih naprav svojo. Windows Mobile 6 Standard je za pametne telefone (SmartPhone), Windows Mobile 6 Professional je za Pocket PC-je s karticami SIM, Windows Mobile Classic pa za "navadne".

Tako spet obstajajo tri različice sistema, kar bo razočaralo vse, ki so upali, da se bodo različne platforme Windows Mobile združile v en sam operacijski sistem, res pa je, da v tem času pametni telefoni Windows Mobile še vedno nimajo na dotik občutljivih zaslonov in da jim manjka nekaj funkcij, ki jih imajo dlančniki.

Pot navzgor

Če vas je uvod razočaral, je čas, da si ogledamo nekaj znatno bolj uporabnih izboljšav in sprememb. Za uporabnike pametnih telefonov s sistemom Windows Mobile je najboljša novica možnost urejanja *Wordovih* in *Excelovih* datotek. A ne veselite se prezgodaj – možnosti urejanja so precej omejene, pa tudi novih dokumentov ni mogoče ustvarjati. Vključen je tudi ogledovalnik datotek *PowerPoint*, vse skupaj, Word Mobile, Excel Mobile in PowerPoint Mobile, pa je združeno v paket "Office Mobile".

Bolj uporabne pa so druge možnosti, kot je podpora za elektronsko pošto v formatu HTML, izboljšano razvrščanje e-sporočil in bližnjice. Bližnjice na tipkovnici zdaj omogočajo dostop do funkcij e-pošte, kot so odgovarjanje, posredovanje ter sprejemanje in pošiljanje. S pritiskom na eno samo tipko je upravljanje zelektronsko pošto znatno hitrejše.

Tudi iskanje e-sporočil je enostavnejše, sistem pa je podoben "pametni izbiri številk", ki ga pozna Windows Mobile. Potrebno je le odpreti nabiralnik, ko začnete tipkati besedo pa programska oprema sama filtrira e-sporočila, dokler ne ostanejo samo tista, ki ustrezajo iskalnemu nizu.

HTML e-pošta je vsekakor odličen dodatek, hiperpovezave pa vas popeljejo do spletnih strani ali do telefonskih številk v e-sporočilih, ki jih lahko pokličete z enostavno izbiro. Vključen je še Windows Live, ki vključuje Live Messenger (zamenjavo za MSN Messenger) in bonbončke, kot sta klepet z več osebami naenkrat in seveda tudi izmenjava datotek prek samega programa.

Napravo z Windows Mobile 6 je tudi veliko enostavneje uporabljati kot modem, saj je v nov sistem vključeno orodje za deljenje internetne povezave. Za to ne potrebujete nobenih gonilnikov ali nameščanja kakršnegakoli programa – potrebno je le označiti povezavo med napravo in notesnikom, kar je popolnoma dovolj za delovanje. Še ena izboljšava, ki nam je bila všeč, je tako imenovan "busy bar" v koledarju za tekoči dan, tako da hitro vidite, kdaj imate čas.

Žal pa obstaja kar nekaj lastnosti, ki bi jih radi videli v novem sistemu, pa niso bile vključene. Nespremenjen je *Windows Media Player*, *Internet Explorer* pa še vedno ne omogoča odpiranja dveh oken brskalnika naenkrat. Tudi zapiranje aplikacij še vedno ni enostavno – s pritiskom na "X" jih boste samo pomanjšali, tako da bodo še vedno odžirale sistemske vire. Očitno bomo morali na največje spremembe še počakati – če bomo seveda sploh dočakali Windows Mobile 7. Ne bodite presenečeni, če bo naslednji operacijski sistem za pametne telefone poimenovan Vista Mobile... ¤ PCF

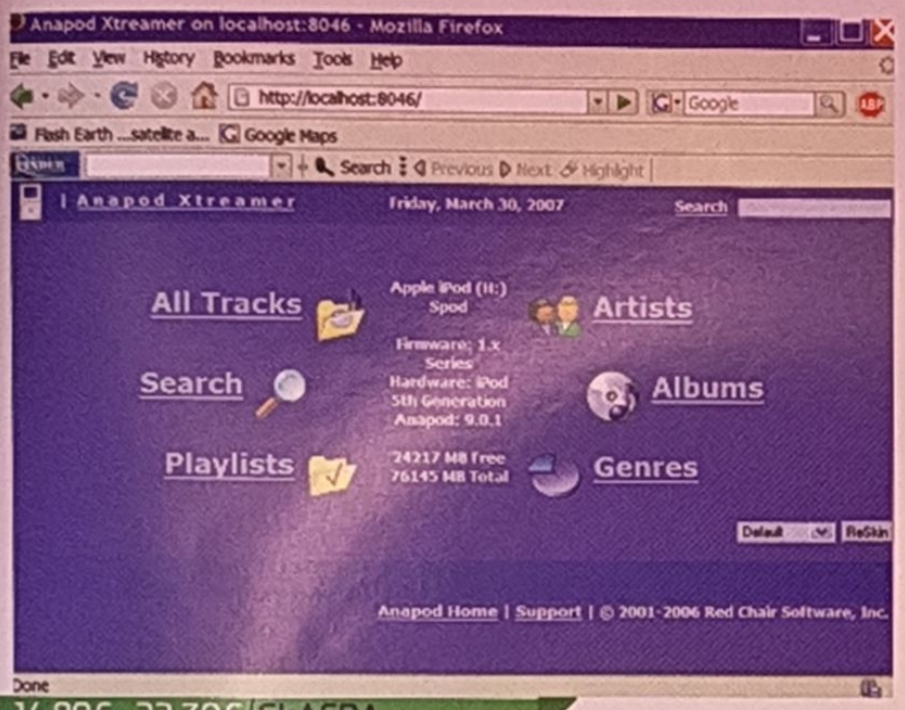
PCFormatOcena

- HTML e-pošta
- Možnost urejanja datotek
- Premalo vidnih izboljšav
- Stare težave so še vedno prisotne

Čeprav novi operacijski sistem za mobilne naprave ni tako dodelan, kot bi želeli, je vseeno dobrodošla nadgradnja za Windows Mobile 5.0.

80

NORMAN
215mio uporabnikov



14,89€ - 22,30€/GLASBA

RED CHAIR ANAPOD

Zakaj bi uporabljali iTunes, če ni treba?

OSNOVNI PODATKI

Cena Od 14,80€ (3.546,67 SIT) do 22,30€ (4.353,97 SIT)
Razvijalec Red Chair Software
Sistemske zahteve Windows 98 ali novejši, 450MHz ali hitrejši, 256MB RAM, Apple iPod
Na spletu www.redchairsoftware.com

Anapod sam po sebi ni predvajalnik glasbe, temveč vmesnik za prenašanje datotek za iPod. Datotečni sistem iPoda je že slaven po svoji čudnosti, in celo v diskovnem načinu z datotekami, ki so shranjene na njem, ne morete kaj dosti početi.

Anapod premosti ta prepad, in sicer tako, da doda prevajalnik DLL, na račun katerega so vse datoteke na iPodu vidne v *Windows Explorerju*. Tako lahko brez težav kopirate glasbo s predvajalnika, kar je drugače popolnoma neizvedljivo. V program so vključene tudi možnosti za obdelavo oznak, tako da lahko datotečni sistem (na primer izvajalec/album/skladba) enostavno pretvorite v oznake ID. Za konec pa je v program vključeno tudi orodje za pretvorbo datotek WMA, ki jih na iPodu ni mogoče predvajati – v združljive zvočne datoteke MP3.

Najboljša lastnost Anapoda pa je mini HTTP "pretočnik". Brskalnik usmerite na določena vrata in odpre se okno brskalnika za iPod, ki bo pretakalo zvok prek WinAmpa ali kateregakoli drugega predvajalnika, ki zna brati sezname m3x. Zvita možnost tukaj je seveda ta, da je program prijazen do omrežja, tako da lahko pretakate datoteke z drugega PC-ja in lahko do njih dostopate celo prek interneta.

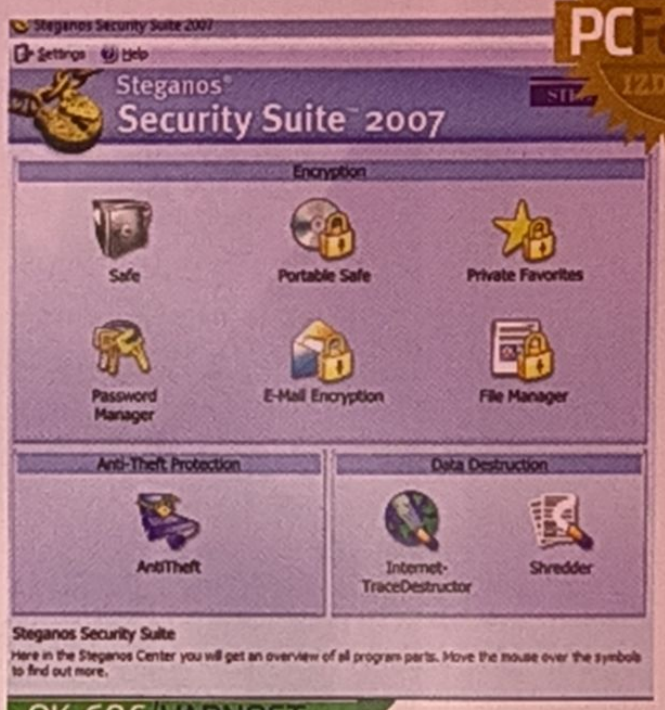
Pomanjkljivost pa je ta, da je povezava včasih vprašljiva – iTunes in Anapod nista ravno prijatelja – vmesnik pa je precej zapleten, tako da ni enostaven za uporabo. ¤ PCF

PCFormat Ocena

- Kopiranje datotek z iPoda
- Odlične dodatne funkcije
- Težave z iTunes
- Neintuitiven vmesnik

Skoraj nujno orodje za lastnike iPodov, ki jim omejene možnosti uporabe predvajalnika pijejo živce.

78



OK. 60€/VARNOST

STEGANOS SECURITY SUITE 2007

Čep za vsako špranjico v vašem sistemu

OSNOVNI PODATKI

Cena Okoli 60€ (14378,40 SIT)
Razvijalec Steganos
Sistemske zahteve Windows 2000 ali novejši, 45MB prostora na disku, dostop do interneta
Na spletu www.steganos.com

Steganos Security Suite nas je kar pošteno navdušil še v različici 2006, nova izvedba pa prinaša nekaj dobrodošlih sprememb. Prva je seveda ta, da je program polno združljiv z Visto, pa tudi s *FireFoxom* se bolje razume.

Osnovni nabor programov je ostal nespremenjen. Paket tako še vedno omogoča zaščito datotek in map, priljubljenih povezav, gesel in e-pošte, istočasno pa omogoča tudi trajno brisanje zgodovine brskanja, datotek in seznama dostopov do datotek. Omogočena je temeljita čistka praznega prostora na disku, funkcija Anti-Theft pa naslov IP vašega računalnika redno javlja Steganosovim strežnikom, tako da lahko računalnik izsledite, če vam ga ukradejo. Ena najbolj uporabnih funkcij je seveda Steganos Safe, s katero lahko na disku ustvarite kriptiran disk, na katerega shranjujete občutljive dokumente.

Program za zaščito gesel in upravljanje z njimi, ki je sam po sebi verjetno daleč najuporabnejše orodje paketa, je prav tako dožive prenovo, in sicer s tako imenovanim orodjem PicPass, s katerim lahko namesto klasičnih gesel uporabite slike. Deluje tako, da vam prikaže zaslon s 36 slikami, vi pa s klikanjem na posamezne slike določite geslo.

Kot že vemo, pa ni vse zlato, kar se sveti, zato tudi *Security Suite 2007* ni popoln program. Kar nas še vedno moti, je to, da program na namizje nasuje kup ikon za vsako posamezno funkcijo. Vsekakor pa bi program priporočili vsem, ki bi radi dodatno zaščitili svoje podatke. ¤ PCF

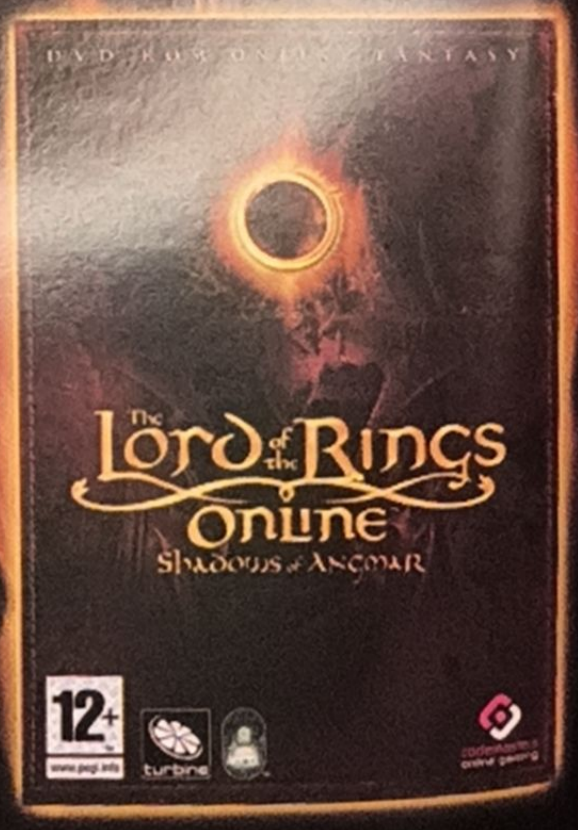
PCFormat Ocena

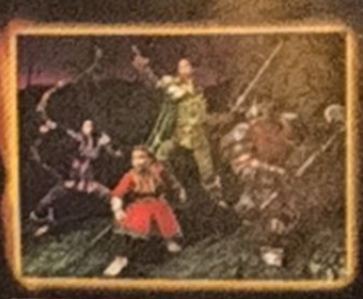
- Odličen nabor funkcij
- Zaščita proti kraji
- PicPass je dobra finta
- Večine programov ne boste potrebovali

Prenovljen *SSS* si zasluži novo številko, a ga bodo do konca izkoristili praktično samo poslovni uporabniki.

85

pripravite se na
selitev v srednji svet





12+
www.pegi.info

turbine

codemasters
online gaming

movetomiddle-earth.com

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™: SHADOWS OF ANGMAR™ interactive video game © 1995-2007 Turbine, Inc. and patents pending. All rights reserved. "Middle-Earth Poster Map" 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Tolkien Enterprises®, under license to Turbine, Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", "Shadows of Angmar", The Watcher logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to Turbine, Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Turbine, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions. Codemasters is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited and the Codemasters Online Gaming logo is a trademark owned by The Codemasters Software Company Limited. All other trademarks are the property of their respective owners.

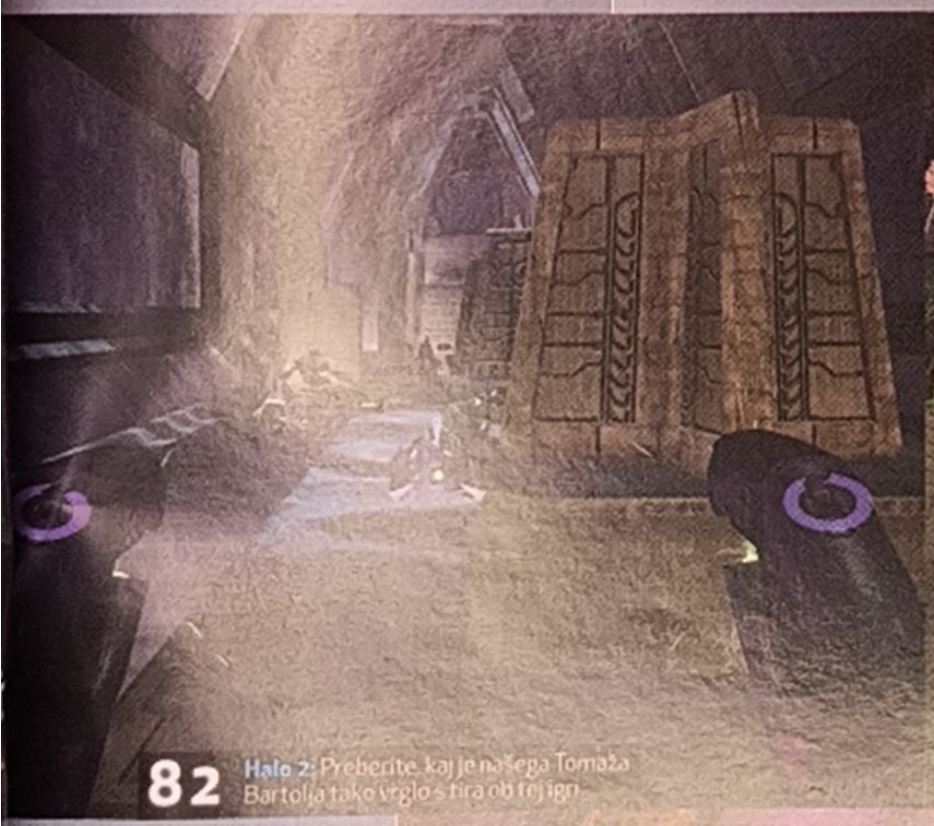
PCF64/junij 2007

Igre

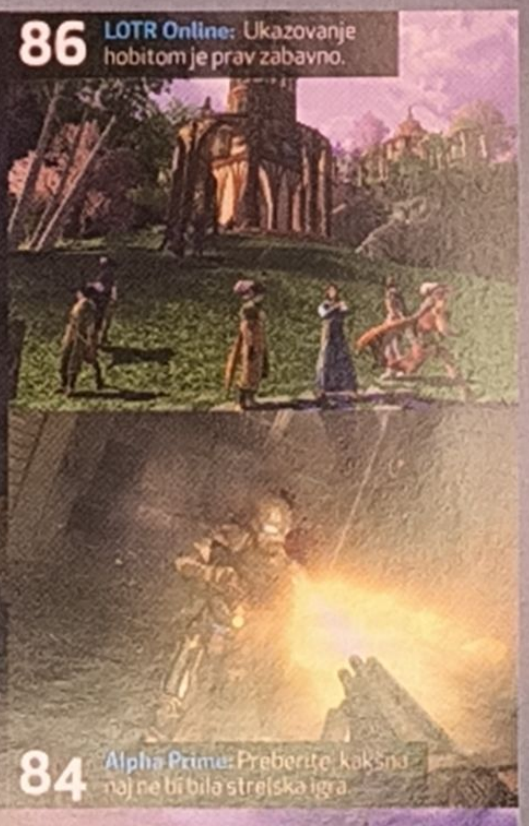
Ker so igre naša strast

Naša igričarska prisega

V vseh drugih revijah boste brali o "obljubah bralcem" in drugih neumnostih. Mi bomo raje iskreni. Ljubimo dobre igre. Sovražimo slabe. Da, tako enostavno je.



82 **Halo 2:** Preberite, kaj je našega Tomaža Bartolja tako vrglo s tira ob tej igri.



86 **LOTR Online:** Ukazovanje hobitom je prav zabavno.

84 **Alpha Prime:** Preberite, kakšna naj ne bi bila strelska igra.

72 **Universe at War:** Veliki, nevarni roboti! Juhu!

Testni stroj

Igre testiramo na pošastnem sistemu SLI s procesorjem Core 2 Duo, osnovno ploščo nForce 680i in grafično kartico GeForce 8800GTX, ki se ji bo kmalu pridružila še sestrica, da bo SLI popoln. Za shranjevanje podatkov skrbita dva diska Western Digital Raptor, vgrajenega pa je še 2GB Corsairjevega pomnilnika Dominator.

Napovedi

72 Universe at War
73 Two Worlds
74 Colin McRae DIRT
75 Overlord
76 Warmonger

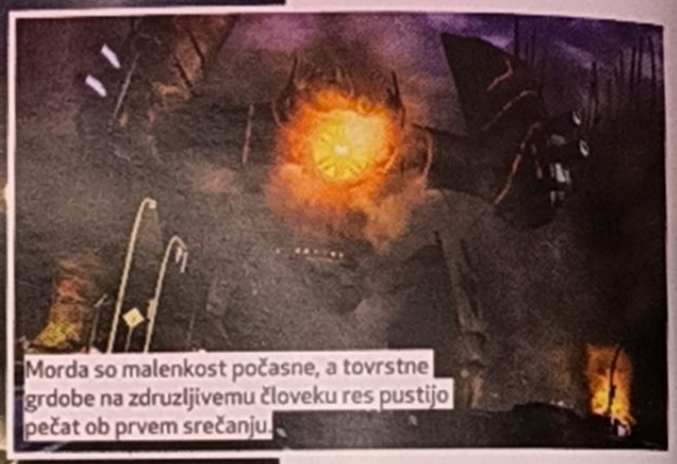
Zakulisje

78 **Football manager live**
Ogledali smo si masovno večigralsko nogometno igro in napisali podrobno poročilo

Opisi

82 Halo 2
84 Alpha Prime
86 LOTR Online
89 Ancient Wars: Sparta
Sonic Riders
Gesundheit!
90 QBeez 2
Sketch Warriors 2
6 Days: A Sacrifice
91 Purge
Rise Of Atlantis

Ah, da, tudi mi najraje odpiramo pločevinke z gigantskim zelenim laserjem.


Morda so malenkost počasne, a tovrstne grdobe na zdruzljivemu človeku res pustijo pečat ob prvem srečanju.

Zgoraj Imel je težko otroštvo, zato njegova osebnost ni ravno sončkasta.

IZID/ZIMA

Universe at War Earth Assault

Novi izzivalec klasične strateške serije *C&C* izpod prstov nekaj starih Westwoodovih fantov. Tole ne more biti slabo...

OSNOVNI PODATKI

Založnik Sega **Razvijalec** Petroglyph
Zvrst Realnočasovna strategija (RTS)
Na spletu www.sega.com
Ali ste vedeli? V ekipi Petroglyph je zaposlenih približno 50 ljudi, a se ne osredotočajo vsi le na *Earth Assault*. Razvijalci radi izpostavijo, da je predstavljena igra le uvod v svet *UAW* – vse kaže, da tudi RTS ni edina zvrst na njihovem meniju.

ZA KAJ GRE?

Bivši člani Westwooda in ljudje, ki so soustvarjali igre kot *Age Of Empires*, *Civilization*, *Earth and Beyond* in *Empire at War* naznanjajo novo intelektualno lastnino (beri: blagovno znamko), ki kar izžareva bombastičnost. Če se vam zdi *Tiberium Wars* malo preveč retro in *SupCom* rahlo preobsežen, zna biti *Universe at War* natančno tista realno-časovno strateška droga, ki jo tako mrzlično iščete.

Dobro staro cvetko "Vsaka rasa se igra povsem različno kot vse ostale" smo slišali že tolikokrat, da bi lahko naredili Jägermeister, a v primeru izjemno obetajoče Petroglyphove strategije *Universe at War: Earth Assault* zna celo obveljati.

UAW:EA te že ob prvem stiku preprosto vrže na zadnjico. Pred kratkim smo dobili priložnost,da smo se sami na kratko poigrali z dvema izmed vključenih strani (tretja bo razkrita po oglasih, ups, hočemo reči tik pred izidom) in po ovohavanju in mečkanju, lahko rečemo, da že omenjeni cvet tukaj res deluje pristno. Na primer, tako imenovani Novus (to druščino si predstavljajte kot križance med iPodi in tistim, kar ste videli v filmu *I, Robot*) sebi v prid izkoriščajo možnost napredne manipulacije z energijo in tehnologijo nanorobotike. Z grajenjem ustrezne infrastrukture (t.i. podatkovnih stolpov/oddajnikov) lahko tako pretočite ("download") enote iz domače baze kamorkoli na bojišče. Tu dejansko potrebujete povsem drugačne veščine upravljanja kot v primeru poveljevanja pripadnikom rase Hierarchy, ki kar goltajo vire. Ta banda je obsedena z masivnimi, skorajda neranljivimi in ustrezno okorno premičnimi bazami, ki skrbijo za produkcijo vedno novih enot – nikar jih ne poskušajte prepričevati, da velikost ni vse.

Po letih težaškega dela na skorajda identičnih klasičnih strategijah in igrah *Star Wars* se zdi, kot da se je Petroglyphovcem dokončno utrgalo in so enostavno morali na dan spustiti vse svoje predolgo zatirane ideje in domišljijo – in to se na pozitiven način odraža na tem sicer šele nastajajočem, a že v tem trenutku skrajno vročem izdelku. ¤ PCF

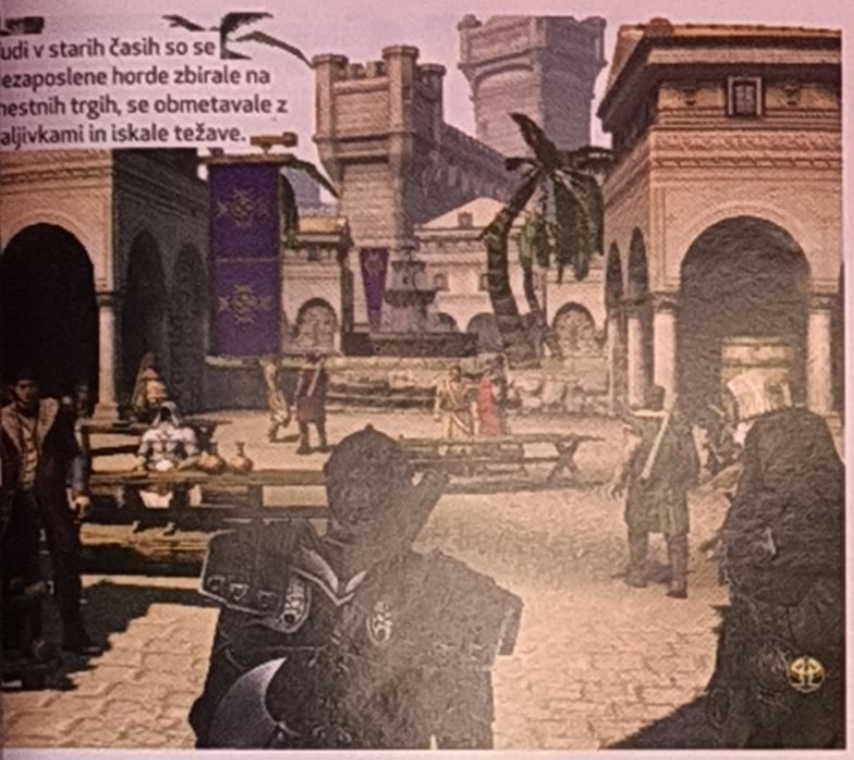
SLINOMETER "Sposoben izzivalec"
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

"Se gremo Zemljo krast" v bolj tradicionalni, *Tiberium Wars* podobni perspektivi.

IZID/JULIJ

Two Worlds

Bohotna okolja, na katera gledate iz tretje osebe? Velikanski, raznoliki svet? Vas to na kaj spominja?



Ljudi v starih časih so se nezaposlene horde zbirale na mestnih trgih, se obmetavale z paljivkami in iskale težave.

OSNOVNI PODATKI

Založnik South Peak **Razvijalec** Reality Pump
Zvrst RPG **Na spletu** www.2-worlds.com

ZA KAJ GRE?

Svet ljudi in svet orkov (dva svetova, štekate?) se prebijata skozi obdobje krhkega miru, preživi pa lahko samo eden izmed obeh. In zamislite si: ravnokar ste izvedeli, da je moč izbire zmagovalca v vaših rokah.

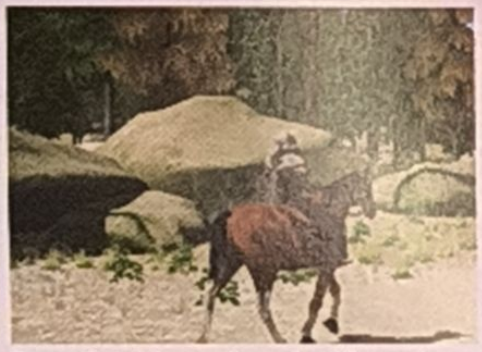
Na prvi pogled se zdi, da je *Two Worlds* v marsičem podoben *Oblivion*. Če prezremo dejstvo, da vam je tretjeosebni pogled vsiljen večino časa, pa se znajdete v podobno odprtem svetu, ki čaka, da ga raziščete, in sredi daljnosežne zgodbe, ki se vrti okoli preživetja..

Svet je impresivno velik in obsega številne različne regije. Sestavljajo ga tipična območja zmernega podnebja, džungle, puščave in globoko na jugu seveda obvezna pokrajina po vzoru temačnega Mordorja. Prav tako je posejan z neštetimi mesti, vsako pa ima različno vzdušje – od klasično srednjeveškega do mistično vzhodnjaškega.

Od svoje očitne tekmice pa se igra loči po dodatku večigralstva po vzoru klasičnih iger MMO. Pustolovščinam nasproti se tako lahko podate v družbi do sedmih prijateljev. Izvedeli smo, da si bodo igralci lahko prav tako zastavili lastne izzive, kar bo šlo celo tako daleč, da boste lahko pripravili konjske dirke in stavili na njihov izid. Ta možnost, skupaj z ogromnim, razgibanim svetom vas bo najbrž prepričala, da vašega življenja ne bo nujno konec, ko boste zaključili z igranjem *Obliviona*. ¤ PCF

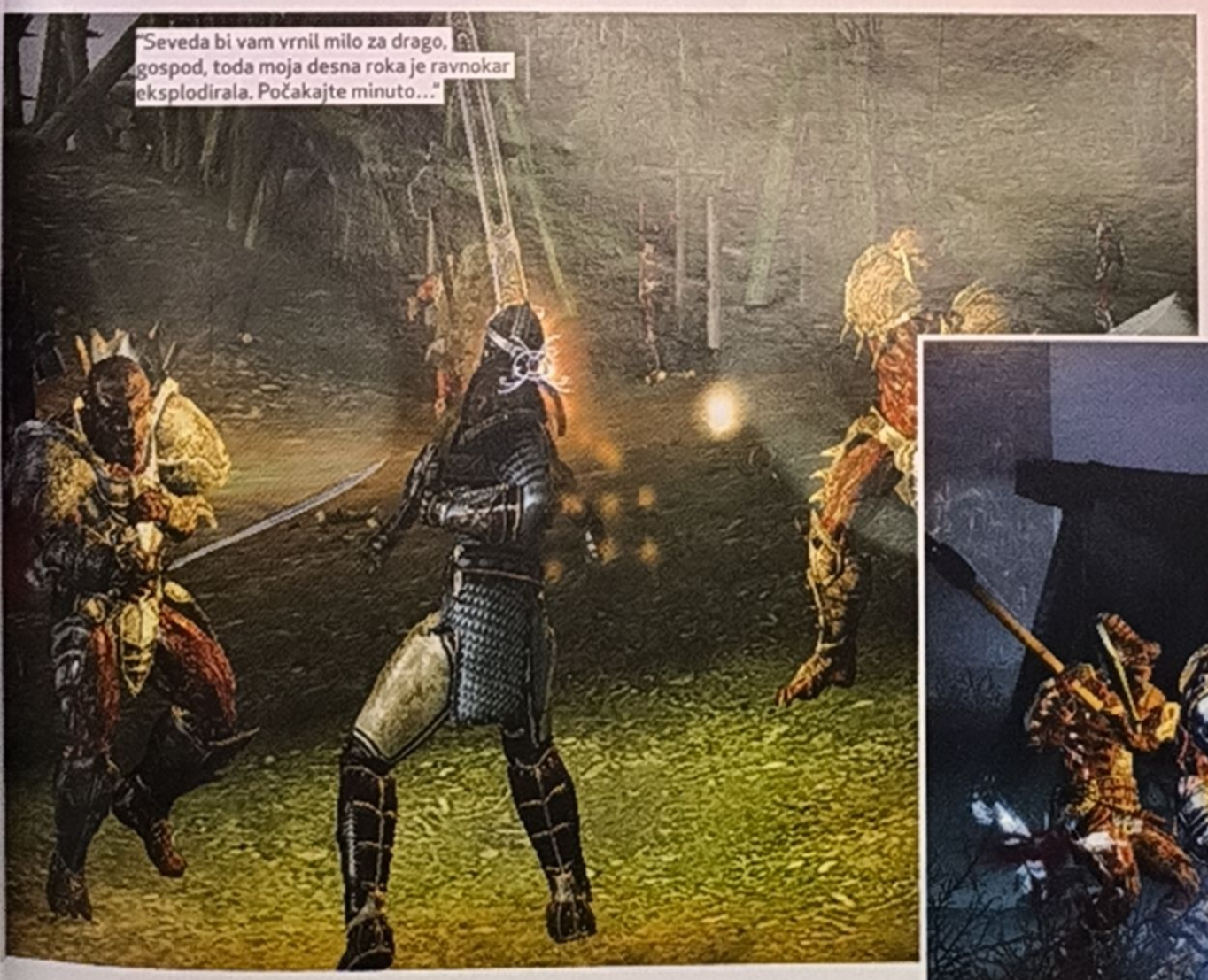
SLINOMETER "Fantastično"

1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

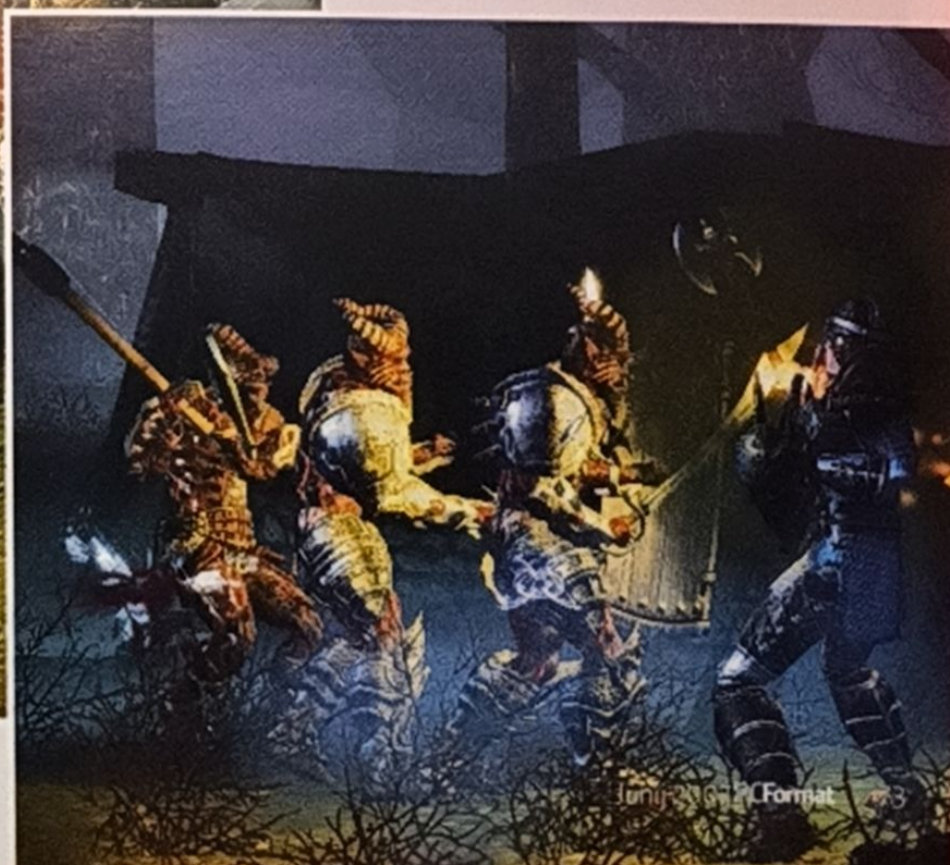


Zgoraj Se je bilo zaradi tega konjička vredno odreči celotnemu kraljestvu? Res?

"Two Worlds se od svoje najbližje tekmice loči po dodatku večigralstva po vzoru klasičnih iger MMO"



"Seveda bi vam vrnil milo za drago, gospod, toda moja desna roka je ravnokar eksplodirala. Počakajte minuto..."



Uiiiii! Ti avtomobili dajo besedi "živahen" povsem nov pomen. So pa pravi neotesanci v ovinkih in vas znajo pri 150km/h prav atraktivno izstreliti s proge.

Vrti, Janez vrti Ob nekaterih vključenih progah se zdi reli Pariz-Dakar kot lahkotna nedeljska vožnja do Mercatorja.

IZID/JUNIJ 2007

Colin McRae: DIRT

Škot vstopi v svet oglaševanja komposta. "Vso to čudovito blato in listje sem tako silno vzljubil, da sem se odločil nanj postaviti svoje ime"

OSNOVNI PODATKI

Založnik Codemasters **Razvijalec** Codemasters
Zvrst Arkadna dirkalna igra
Na spletu www.codemasters.com

ZA KAJ GRE?

Izlet v nekoliko bolj arkadno smer za legendarno serijo Codijev, *Colin McRae*. Ponujala bo najrazličnejše motošporte in bo vsekakor precej več kot le posodobitev WRC (svetovnega prvenstva v reliju). Ali imamo tukaj opravka z mini posnemovalko odprte in pestre konzolne *MotorStorm* ali pa se pod pokrovom skriva kaj več?

Richard Burns je z WRC zaključil pred leti in Colin McRae ni bil viden v reli dirkalniku ravno toliko časa – a to ga ne ustavi pri nizanju vedno novih nadaljevanj najpriljubljenejše reli serije z njegovim imenom. *DIRT* deluje nekako osredotočeno na ameriško tržišče in tamkajšnje ljubitelje blatnih stez, a hladnokrvne nas ne kani pustiti niti na tej strani luže.

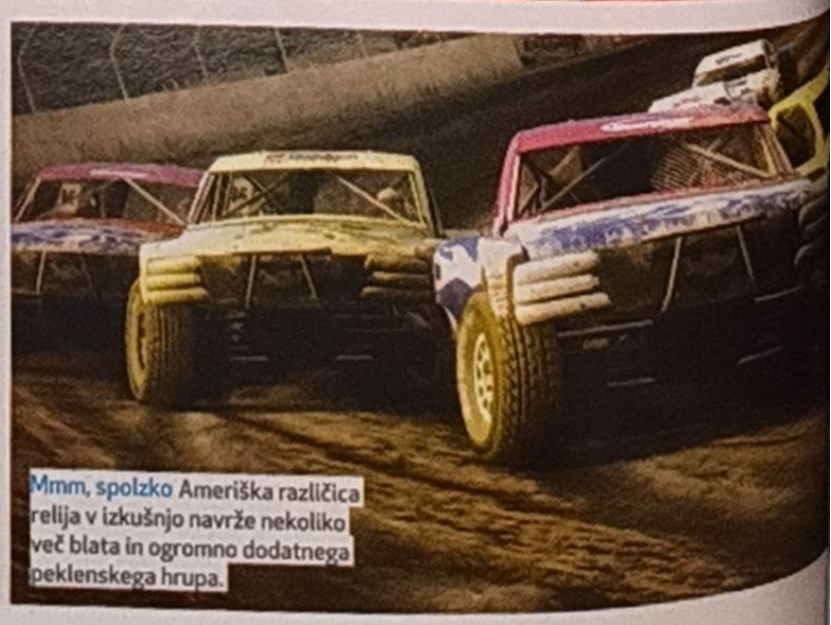
A ne vrti se vse okoli bližča, tudi vsebina je up vzbujajoča. Super zmogljivi pogon Neon, ki črpa kri po žilah *DIRT*, resnično dosega zavidljive ravni na področju fizike in podrobnosti na voznem modelu, kot je zračni tok okoli vaše šasije. Zvita pločevina tako ni več le kozmetična popačenost, temveč se odraža na obnašanju vozila.

Resnično upamo, da vključitev k pompu nagnjenih ameriških različic relija (s tako zaskrbljujočimi poimenovanji kot je na primer preizkušnja "Plezanje na hrib") ne bo iz čiste reli izkušnje naredila nekakšne popačenke v stilu "visoko-oktanska Daytona na prahu". Že nekaj let je minilo, odkar nas je razveselila dostojna simulacija relija, in res lepo bi bilo, če bi blatnim navdušencem nasmeške povrnila ravno *DIRT* – pa čeprav z na trenutke bolj lahkotnim pristopom. ¤ PCF

SLINOMETER "Lahkotno blatno"

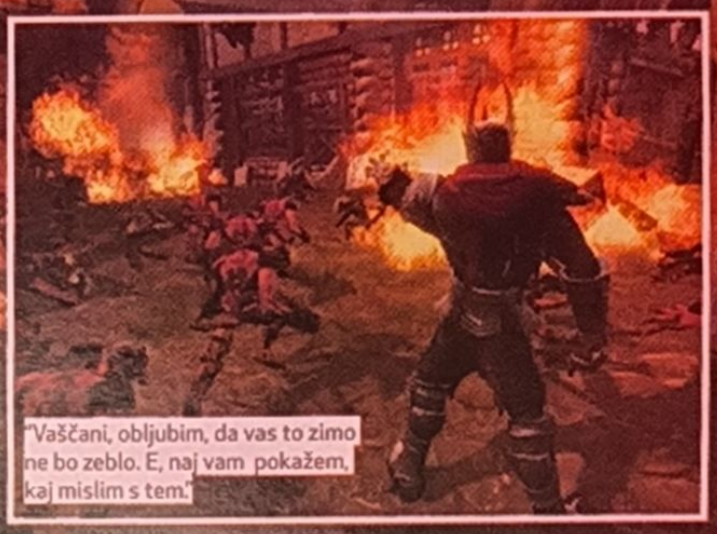
1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Desno Po zaslugi pogona Neon se zdi vsak trk silno prepričljiv in boleč.

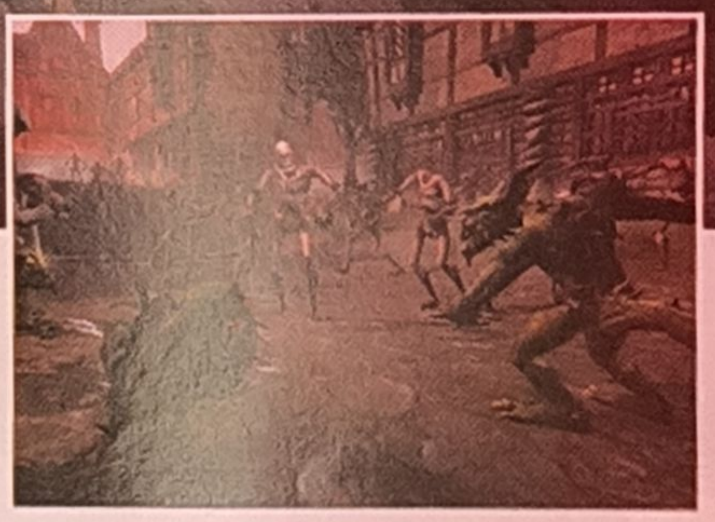


Mmm, spolzko Ameriška različica relija v izkušnjo navrže nekoliko več blata in ogromno dodatnega peklenskega hrupa.

Klasičen primer rabutanja hrane s kmetij, medtem ko dekla beži pred gravži, ki jo nadlegujejo.



"Vaščani, obljubim, da vas to zimo ne bo zeblo. E, naj vam pokažem, kaj mislim s tem."



Overlord

Desno Zlo se spopada z zlom. To utegne biti zanimivo. Je na vidiku konkurenca?

Priložnost za vse, ki ste se naveličali biti rešitelj sveta

OSNOVNI PODATKI

Založnik Codemasters **Razvijalec** Triumph Studios
Zvrst Tretjeosebna akcijska
Na spletu www.codemasters.com/overlord

ZA KAJ GRE?

G. Zlobec se poda sejati grozo med navadne smrtnike kar peš. Pri tem mu kajpada pomagajo zvesti služabniki, ki nedvomno spominjajo na gremline. Izpod krempljev razvijalcev *Age of Wonders*.

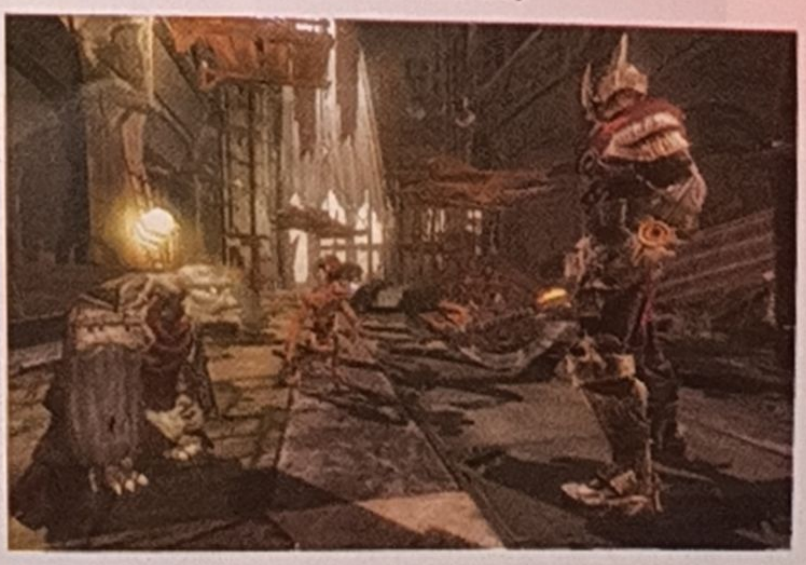
Vsi potencialni zlobneži, pozor! Že nekaj časa je na vidiku igra, v kateri boste v vlogi njegovega zlobnega visočanstva sejali teror med zemeljskimi podložniki domišljijskega kraljestva. In to ne na nek klasičen način, ki ste ga bili doslej vajeni iz simulacij razpihovanja sovraštva med podaniki in po svetu, kot sta *Dungeon Keeper* ali *Evil Genius*, kjer se je to odvijalo v bolj strateško nagnjenem načinu.

Tokrat se boste v akcijski tretjeosebni dogodivščini na teren podali kar sami, seveda pospremljeni z gručo podložnih kreatur, ki živijo zgolj zato, da bi ustregle vašim željam po uničenju odvratno lepo prikazanega idiličnega okolja, po lomljenju kmetijskih objektov, tacanju po pridelkih, ki rastejo po poljih, strašenju vsega, kar leze in gre, ter po klofutanju okoli ušes vsakogar, ki bi se vam upal postaviti po robu. No, tudi sami boste lahko koga lopnili po leščerbi s sekiro, zacoprali kakšen urok in nemara rešili kakšno uganko, a običajno bo bolje te stvari prepustiti zelo vodljivim, gremlinom podobnim podložnikom.

Vsaj na začetku, ko se boste iz dolgega sna prebudili v življenje in boste videli, kakšno bedno zapuščino vam je pustil vaš predhodnik. Ta nebodigatreba je "zafural" celoten brlog, ki je zdaj videti bolj kot podrtija, ne pa kot prebivališče zemeljskega zla. Zadevo bo potrebno obnoviti, popraviti vtis in ponovno posrkati vase moč, ki bo svobodni svet pognala v beg, kajti uničevanje in oranje po zemlji bo vaše poslanstvo. Lokacij/stopenj za raziskovanje bo v igri veliko, človečnjakov, trolov in ostalih beštij za mučenje prav toliko, vašemu liku pa se bo med igranjem in pridobivanjem novih moči tudi spreminjala pojava. V kompanijo boste sčasoma lahko vzeli močnejše zlobce, z različnimi lastnostmi, ki bodo primerne za posamezne naloge, njihovo življenjsko moč srkali iz pokošenega živeža ter se spopadali z večjimi izzivi. Kdo ne more? Mvahahahahaa. ¤ PCF

SLINOMETER "Zlobec d.o.o."

Zgoraj "Če bi rad, da se te ustrašim, slab zadah ne bo dovolj."



Zgoraj "Poslušaj, ti polmetrski škrat... kdo je tu šef? Tisti, ki ima v rokah sekiro!"

Fantje, ki skupaj pacajo *Wormonger* menda že razmišljajo o stvaritvi igre MMOFPS. Ni slaba ideja...

IZID/POLETJE 2007

Warmonger: Operation Downtown Destruction

OSNOVNI PODATKI

Založnik Netdevil **Razvijalec** Netdevil
Zvrst Prvoosebna strelska igra
Na spletu www.netdevil.com

ZA KAJ GRE?

Zadnji vzdihljaji strojno podprte fizike ali predogled prihodnosti spletnih MMOFPS-jev? V mestu, kjer lahko uničite popolnoma vse, bi to dejansko znalo odtehtati. Pa bo kdo to sploh opazil?

Netdevil so se s tehnologijo PhysX spopadali že v *Auto Assault*, zdaj pa jo mislijo popeljati še dlje. *Warmonger* je nemara resda navadna postapokaliptična vizija, a tehnologija, ki stoji za njo to vsekakor ni.

Kratka različica: vojna za nafto mesto spravi na kolena in tekmeci osvajajo četrt za četrtjo. Pomislite na to, da je stari *Syndicate* srečal *Battlefield 2* in da – tu na pomoč priskoči tehnologija PhysX – je mogoče vse uničiti. Da, da, vemo, da ste to že nekje slišali, a pomislite za trenutek. Boji v tesnem urbanem okolju, gangsterska vojna sponzorirana s strani korporacij in popolno veseljaško uničenje. Niti *Call of Duty* tega ni izpeljala, kot bi morala.

Če sparimo to z novim pogonom *Unreal 3*, postanejo stvari še zanimivejše, a zajčja luknja vseeno vodi globlje. Pri Netdevilu načrtujejo udariti s svojo franšizo tudi prek interneta, o posameznih predelih mesta iz *Warmongerja* pa že znajo govoriti kot o instancah. Pa ja da, pustimo se presenetiti.

No, le povlecite tisti čip PhysX iz nosa in pomislite o potencialu takšne zadeve. Celotnega uredništva sicer še ne meče vznak in po trepalnicah, bomo pa lenuhu Mrazu vsekakor naročili, naj v bodoče vohlja za to igro. ¤ PCF

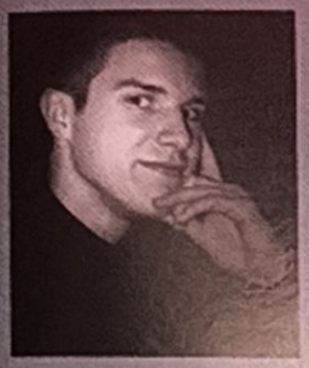
SLINOMETER "PhysXov feniks?"
1 2 3 4 5 **6** 7 8 9 10

Levo Vojna za naftne zaloge, ki jo sponzorirajo korporacije? Ooo – spet ta politika.

Zgoraj Kaj je s temi postapokaliptičnimi značilnostmi, e? V prihodnosti za sabo nihče več ne bo znal pospravljati ali kaj? Samo poglejte tole svinjarijo.

Levo Prisotnost napisa PhysX na strani škatle pomeni, da je prikazano množtvo svetlobnih in posebnih učinkov še kako na nivoju.

PO LOJTRCI NA LEVO...

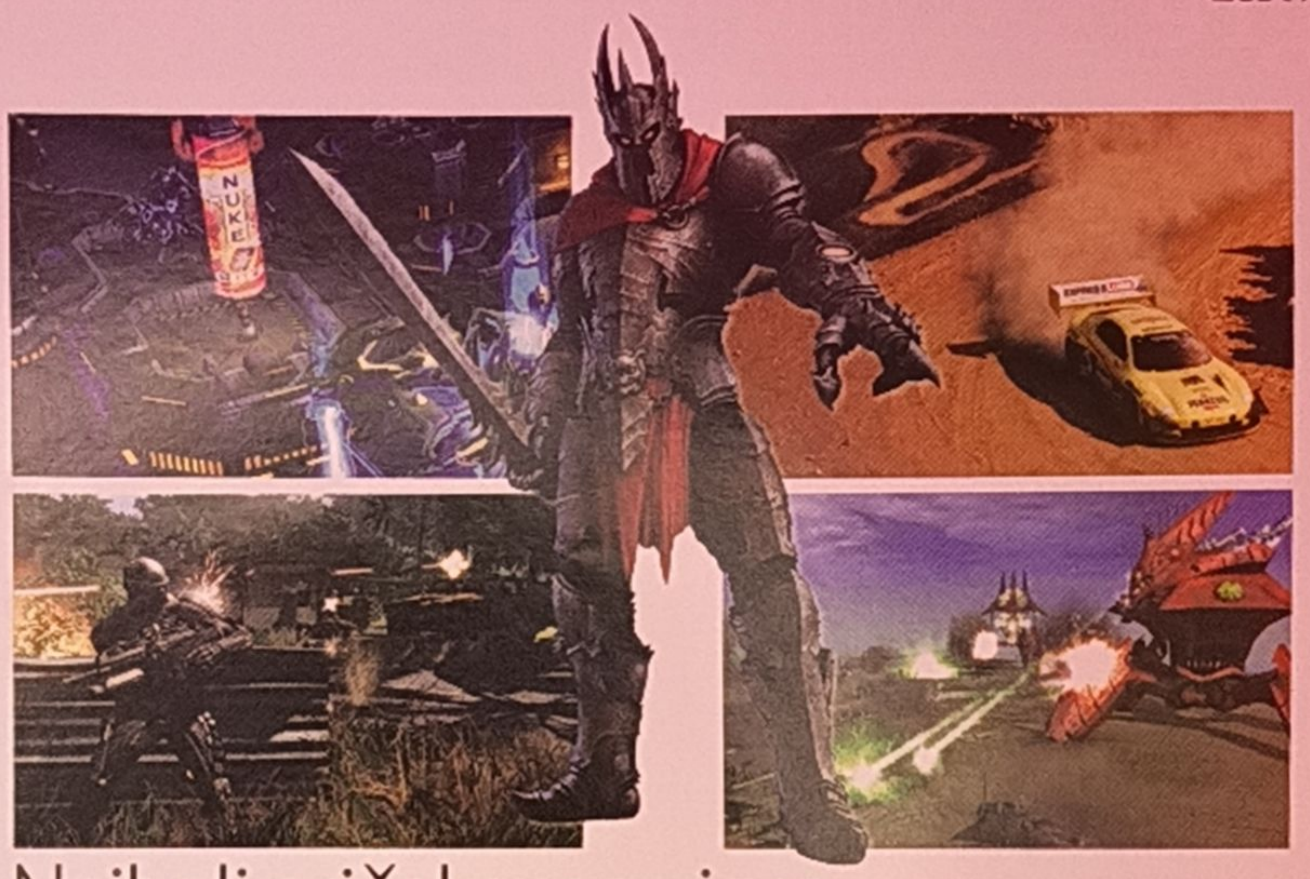


Tomaž Bartolj
Črkar, lvl 36
exp: 50159;
str:25; dex:65; sta:50

Pokovka v dimu

Vprašajte kateregakoli opisovalca iger – ena najbolj nadležnih zvrsti za opisovanje so nenehno ponavljajoči se tycooni. Bili smo že vodje vsega – bordelov, smučarskih letovišč, časopisne hiše, igralnic, bolnišnic, mest, vesoljskih kolonij, živalskih vrtov, ... Zvrst je zaradi velike priljubljenosti med širokimi množicami kaj hitro postala izbranka vseh nesposobnih in sposobnih, v obeh primerih pa v veliki večini neizvirnih razvijalcev, ki naslove zvrsti na police rinejo hitreje kot Persil svoje praške z novim vonjem jasmina, ki raste poleg marjetice, katere daljna teta se je nekdaj po nesreči oplodila z divjim kostanjem. In kljub vrsti neuspelih/dolgočasnih predstavnic, zaradi izobraževalnih namenov po novem naravnost hrepenim, da bi ustvarili še eno. Naslov za igro in scenarij za eno izmed nalog (podarim ju kateremukoli generičnemu razvijalcu, ki projekt hoče): *Ice Hockey Tournament Tycoon* - posebna naloga: "Organiziraj hokejsko prvenstvo divizije I, skupine B". Namigi za rešitev – vloži v oglaševanje več kot stane tisk dveh jumbo plakatov in ne prodajaj kart v zakotni pisarni, manjši od dostojnega WC-ja; majhna stojnica s pivom in pokovka na vogalu pred vhodom v dvorano nista utelešenje sanj vsakega naviječa; med odmori lahko kadilce spustiš na prosto, sicer se bodo obiskovalci počutili, kot da je termoelektrarna dimnik speljala naravnost na ozki hodnik; tip, ki se med tretjinami dela, da mu na ledu drsi, ni vrhunec komedijantstva; in najpomembnejše: nikakor ni dobra ideja, da četrt gledalcev iz neznanih razlogov ne spustiš v dvorano še 10 minut po začetku tekme z Veliko Britanijo ter jih nato podvržeš še varnostnemu pregledu – zna biti, da si ustvariš razjarjeno množico, v kateri je lahko celo kak nergač, ki te nato vlači po svojih kolumnah. Če tega ne upoštevaš, te lahko reši le še neverjetna reprezentanca z borbeno in navdušujočo igro.

Kaj pravite? Kakšno se mi je zdelo hokejsko prvenstvo v Ljubljani? Fantastično, jasno!



Najbolj pričakovane igre

Izrežite spodnji seznam in ga pošljite svojim sponzorjem

IGRE PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Colin McRae: DIRT	junij	Codemasters	PCF 64	Arkadno dirkanje
Tomb Raider Anniversary	2. četrtina 07	Eidos	PCF 60	Tretjeosebna akcijska
Two Worlds	julij	South Peak	PCF 64	RPG
Overlord	poletje 07	Codemasters	PCF 64	Simulacija Gospodarja terne
Stranglehold	poletje 07	Midway	PCF 62	Tretjeosebna akcijska
Warmonger	poletje 07	Netdevil	PCF 64	Prvoosebna strelska igra
Bioshock	avgust	2K Games	PCF 63	Prvoosebna pustolovščina
World in Conflict	jesen 07	Sierra	PCF 63	Realno-časovna strategija
Crysis	jesen 07	EA	PCF 63	Prvoosebni spektakel
Enemy Territory: Quake Wars	zima 07	Activision	PCF 62	Večigralska strelska poslastica
Universe At War: Earth Assault	zima 07	Sega	PCF 64	Realno-časovna strategija
Assassin's Creed	zima 07	Ubisoft	PCF 57	Tretjeosebna akcijska
Alan Wake	konec 07	Microsoft	PCF 60	Tretjeosebna akcijska
Team Fortress 2	2007	Valve	PCF 62	Večigralska prvoosebna strelska
Starcraft II	Ko bo gotova	Blizzard	Kmalu	Drugi del legendarne strategije

Lestvice bralcev

Glasujte na www.pcformatslo.net

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	NASLOV IGRE
➤1	Call of Duty 2
▲2	Medieval II: Total War
➤3	S.T.A.L.K.E.R.
▲4	Counter-Strike: Source
▲5	Elder Scrolls IV: Oblivion

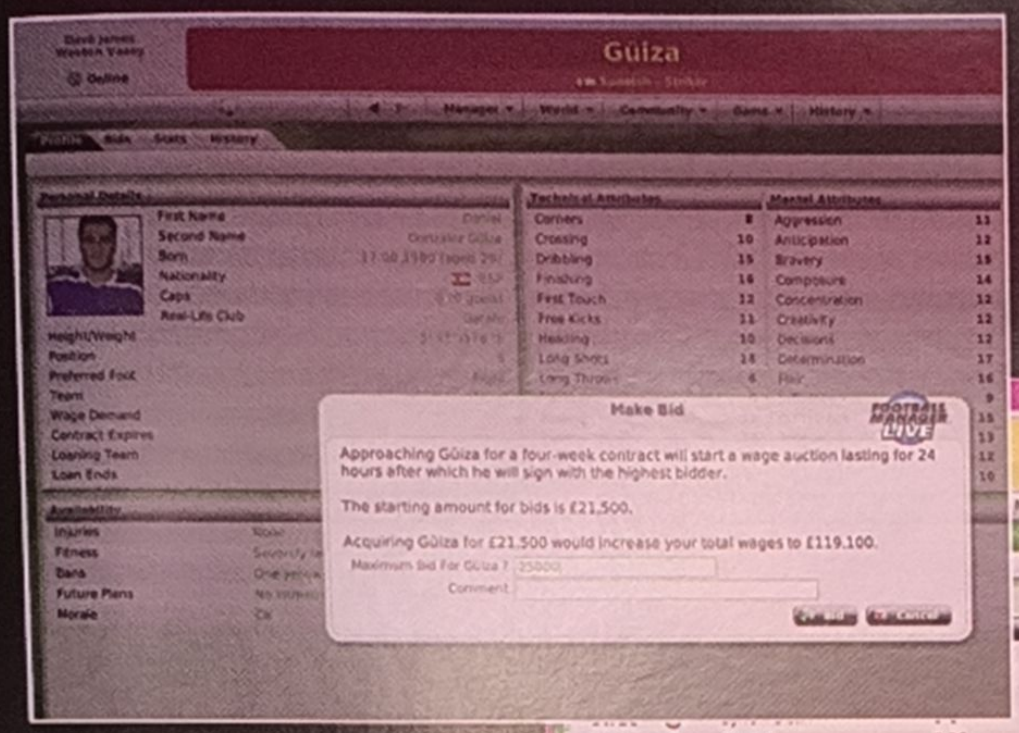
NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	NASLOV IGRE	NAZADNJE
➤1	Crysis	PCF 63
▲2	Heligate: London	PCF 61
▼3	Tomb Raider Anniversary	PCF 60
▲4	Medal of Honor: Airborne	PCF 50
▲5	Enemy Territory: Quake Wars	PCF 62

Bodite priča neverjetnim sposobnostim mojih hudo natreniranih nogometnih pik. Zaplešite za očka...

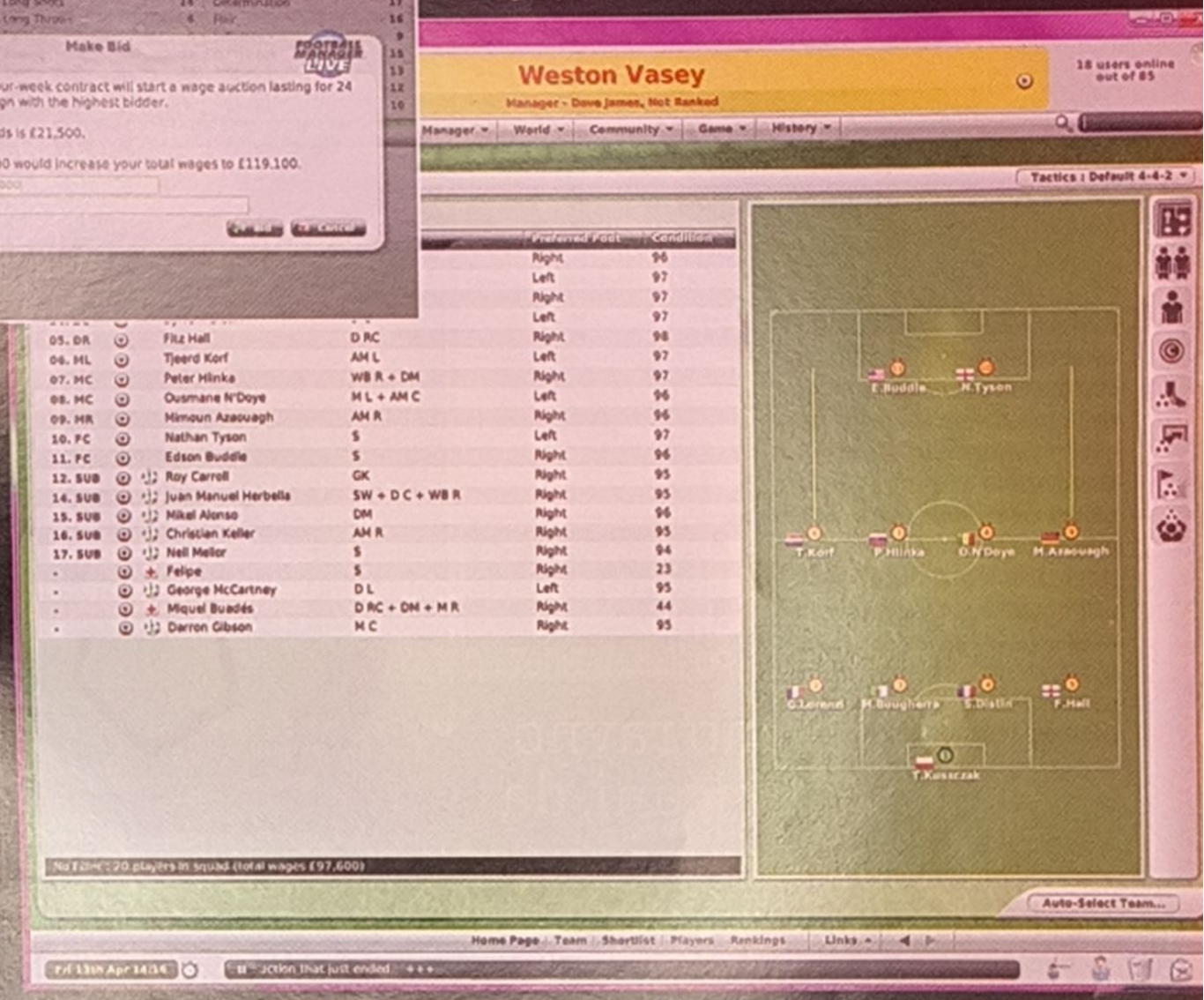
"To je arogantni brat Football Managerja, katerega razvoj je vključeval vsakodnevno čepenje na spletnih straneh MySpace in YouTube"

Razgrnili smo zavese in si ogledali igro, ki so jo pri Sports Interactive tako dolgo ljubosumno skrivali v svoji omari



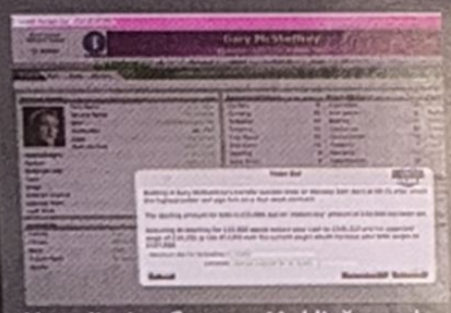
Levo **Prestopom igralcev lahko sledite s prejemanjem SMS-jev. Na ponudbe boste prek telefona lahko tudi odgovarjali.**

Spodaj **Ker gre za enak pogon igre in enako bazo, boste lahko sezname igralcev in taktiko uvozili iz *FM*.**



Kdo da več

Podobnost z eBayem se pokaže pri nakupih igralcev. Za prost prestop igralca boste sodelovali v 24 ur trajajoči avkciji, kjer bostre morali igralcu ponuditi najvišjo plačo. Podobno deluje nakup s plačilo odškodnine ekipi, bo pa tu tudi možnost "takojšnjega nakupa" za impulzivne odločitve.



Upravljanje s financami je ključno: nakupujte kot Abramovič in bankrot bo tu.

Ko sedimo v moderno opremljenih novih pisarnah nam ljubega podjetja Sports Interactive v Londonu, postane očitno, kako daleč so za njih časi, ko sta dva brata v majhni spalnici v zakotnem Shropshiru programirala originalni in danes že legendarni *Championship Manager*.

Football Manager Live je po eni strani vrnitev v tiste dni, saj je igra zrasla na zelniku soustanovitelja SI, povratnika Ova Collyera. Daljnega poletja 2001 je zapustil rastoči SI in svet razvijanja iger, misleč, da se ne bo več vrnil. "Biti majhen del velike ekipe ne zadovolji več moje lakote po kreativnosti," je zapisal v svojem poslovilnem sporočilu članom foruma SI. Naslednjih 18 mesecev je potoval, a se je na koncu tega naveličal in se vrnil v SI, da bi vodil raziskovalni in razvojni oddelek. Tako je vsaj sam povedal.

Pravzaprav je ravno omenjeni oddelek odgovoren za nastanek *FML*, pomeni pa vrnitev k majhni ekipi razvijalcev, ki je Collyerju v zgodnjih letih tako ustrezala. Velikost ekipe je pred kratkim zrasla na skoraj "neobvladljivo" število štiri. Z uporabo pogona za izračun poteka tekem, baze podatkov in pogona za upravljanje s taktikami serije *FM*, je ta majhna ekipa ustvarila nekaj, kar bi lahko postalo prava digitalna droga za igralce igre.

Vašega življenja je konec

"Veliko je ljubiteljev nogometa, ki se niso lotili *Football Managerja*, ker se jim zdi preobsežen ali pa preprosto nimajo dovolj časa zanj, zato želimo za njih najti načine, da bodo lahko uživali v naših stvaritvah," je povedal Miles Jacobson, direktor studia Sports Interactive, in kar brbotal od navdušenja. *FML* je predstavnik zvrsti MMO za mase oboževalcev nogometa, hkrati pa želi biti bolj dostopen kot njegov zahtevni in globoki starejši brat, *Footbal Manager*.

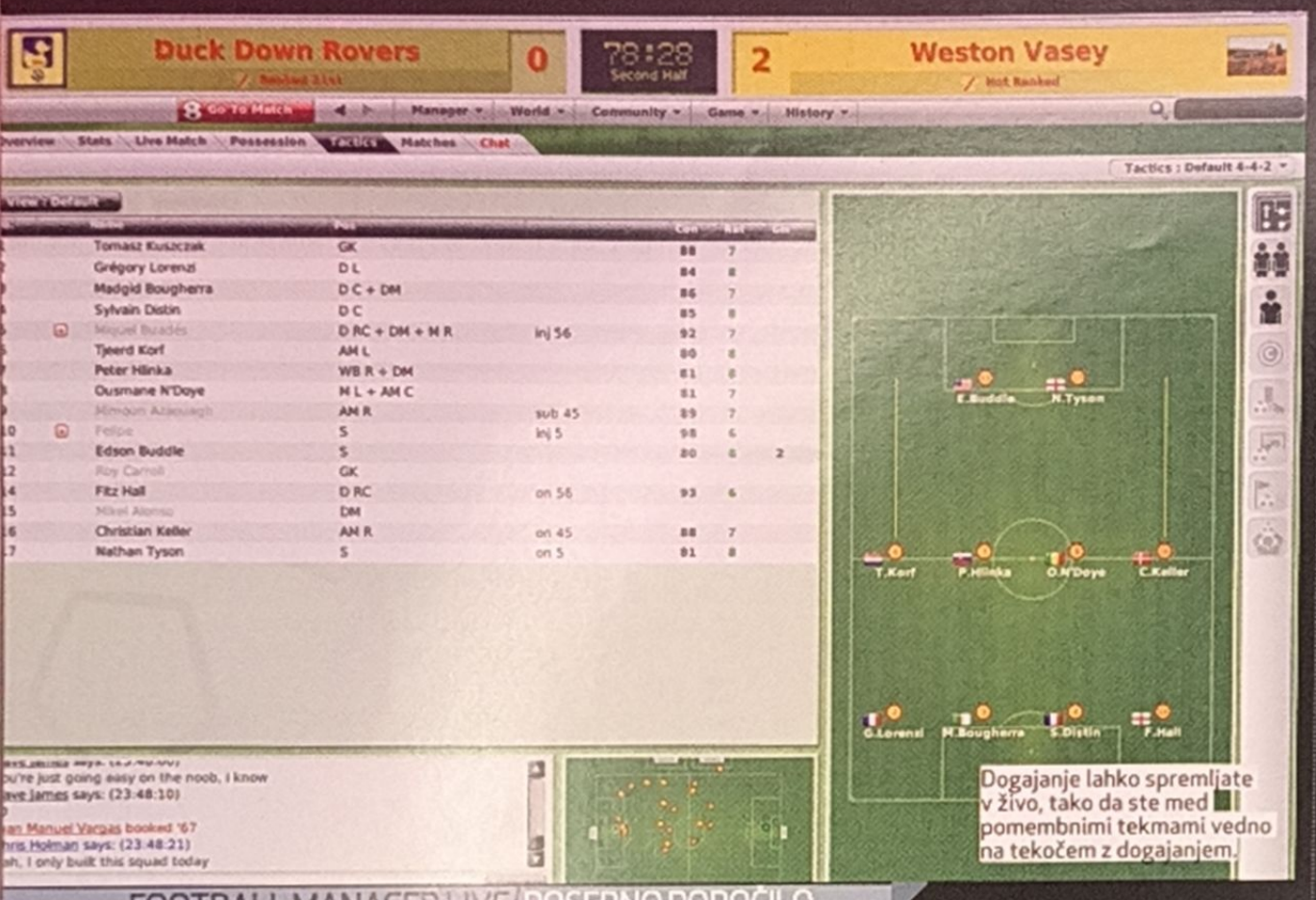
"V osnovi je *FM Live* nekakšen križanec med *Football Managerjem* in domišljijsko ligo, začinjen s ščepcem eBaya." Namesto da bi začeli kot menedžer obstoječega kluba, kot je denimo veliki Manchester United, tu vodite svojo lastno ekipo. Ustvarite ime, določite barve

"Veliko je ljubiteljev nogometa, ki se jim zdi Football Manager preobsežen ali preprosto nimajo časa zanj"

Miles Robertson, vodja studia

vašega moštva, poimenujete stadion in celo velikost igrišča. Ko se prvič priključite, lahko prečešete celoten svet igre, da bi sestavili svoje moštvo.

Vaš začetni proračun za plače igralcev bo znašal 150.000€. "Sestavljanje ekipe je podobno domišljijskim ligam," pravi Robertson. Po tem boste dnevno prejemali minimalno okoli 220 tisočakov, s katerimi boste morali pokriti plače



Dogajanje lahko spremljate v živo, tako da ste med pomembnimi tekmami vedno na tekočem z dogajanjem.

FOOTBALL MANAGER LIVE/POSEBNO POROČILO

"Nismo ravno prepričani, da nam je v igri uravnoteženost uspela 100%, zato pa imamo deset mesecev dolgo dobo testiranja beta različice"

Paul Collyer, soustanovitelj, Sports Interactive

Glas ljudstva

FM Live bo ves čas svojega obstoja v bistvu v fazi razvoja. "Tudi po izidu igre bomo še vedno iskali nove ideje in dodajali nove stvari. Nobenega *FML1* in *FML2* ne bo." Tudi igralci *Football Managerja Live* bodo vključeni v ta neskončen proces razvoja. "Neprestano bomo dodajali stvari in nadgrajevali elemente igre v skladu z idejami in željami naših zvestih igralcev."

Forumi SI so bili vedno bogat vir svežih idej, od katerih jih je veliko našlo pot v končne različice iger *Football Manager*. "Ta komunikacija s skupnostjo je bila vedno naša močnejša plat. Tako dobimo možnost, da rečemo 'hej, to je pa res dobra zamisel, vključili jo bomo v igro v naslednjih tednih,' kar je precej razburljivo."

igralcev in nadgrajevati svoje moštvo. Zaradi omejitev proračuna se do najdražjih igralcev ne bodo vedno dokopali tisti, ki se bodo igri prvi priključili, kar je pomemben podatek. Poleg tega pa Robertson poudarja: "Trenutno je v naši bazi okoli 50.000 igralcev in če sodeluje v igri tisoč ekip z 20 igralci, je to še vedno samo 20.000 nogometašev."

Da omejitev na 1.000 ekip ni preveč huda ovira, govori dejstvo, da bo dejansko obstajalo za celo vesolje aktivnih svetov igre, od katerih bo vsak svet imel to omejitev na 1.000 ekip. "V načrtu imamo tekmovanja med svetovi, nekakšno Ligo prvakov, kjer se bodo ekipe, ki bodo najboljše v določenem svetu, uvrstile na med-svetovni turnir."

Tekmovanja bodo seveda pomemben del igre. Vsak svet bo imel svojo nogometno federacijo, ki bo tekmovanja razvrstila v več ligaških turnirjev, ki bodo poznali napredovanja v višje lige, nazadovanja in podobne reči, ki krasijo tekmovanja v resničnem svetu. Lahko pa lastna tekmovanja organizirajo tudi vsi menedžerji - pri tem lahko gre za ligaško ali pokalno tekmovanje ali pa kombinacijo obojega. "Počnete lahko vse, kar se v pravem nogometnem svetu počne." Tekmovanja so odličen način za napredovanje po lestvici in tudi za služenje denarja. Vsako tekmovanje ima določen nagradni sklad, ki običajno pride iz vplačanih štartnin. "Organizator se lahko odloči, da ne vloži vseh štartnin v nagradni sklad, ampak pospravi nekaj dobička od organizacije tekmovanja kar v svoj žep."

FM Live povsod

Poslovni model sicer še ni dokončen, a v načrtih je, da boste samo igro lahko brezplačno sneli z interneta, nato pa boste plačevali mesečno naročnino. "Naša želja je, da bi bilo igranje kar se da poceni. Za igranje ostalih iger MMO plačujete okoli 20€ na mesec. Mi bomo pod petnajstimi. Na *FML* gledamo kot na napravo za varčevanje denarja - stane toliko kot nekaj vrčkov piva, a boste privarčevali, ker ne boste imeli čas iti v gostilno."

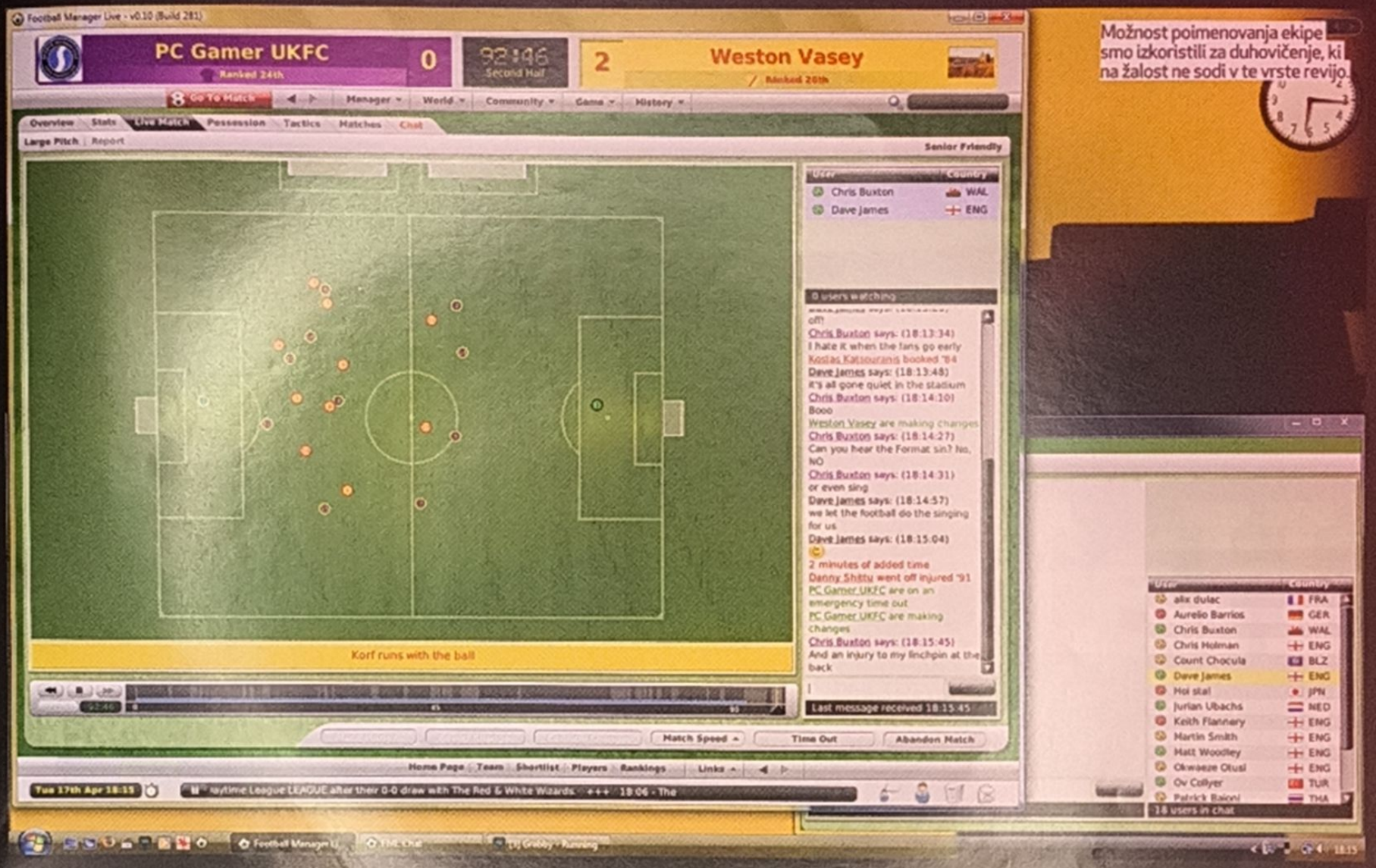
Svojo ekipo lahko vzamete s seboj na dopust. Naše punce in žene bodo presrečne...

Poglej, mama, zmagujem

Vsak svet v igri ima tabelo z razvrstitvijo ekip po kakovosti. V vsakem trenutku lahko izzovete kateregakoli drugega menedžerja na tekmo, kjer za zmago ali neodločen izid dobite določeno število točk in napredujete po lestvici. "Določili smo enačbo, po kateri se izračunava, koliko točk dobite za vsako odigrano tekmo. Tako igralci, ki bodo odigrali največ tekem, ne bodo avtomatsko zmagali v ligi. Enačba je uravnotežena za različne vrste igralcev - sistem upošteva, koliko tekem ste odigrali. Če igrate malo tekem, dobite za zmago več točk in jih izgubite manj, če ste slučajno poraženi."

S takšnim iskanjem ravnotežja poskušajo razvijalci doseči, da bodo igralci vseh vrst potegnili iz igre največ, ne glede na to, ali igrajo po šest ur na dan ali eno uro vsakih nekaj dni. "*FML* je zasnovan tako, da se zlahka vključite nazaj v igro. Seveda boste bolj uspešni, če boste v igranje vložili veliko časa, za neigranje pa ne boste kaznovani tako, kot v nekaterih drugih igrah zvrsti MMO. Nismo prepričani, da nam je uravnoteženost uspela 100%, zato pa imamo deset mesecev dolgo testiranje beta različice."

Zelo dolgo obdobje preizkušanja beta različice veliko pove o pristopu SEGE in SI do *FML*. "Želimo zagotoviti, da bo izkušnja igralca takšna, kot jo je pričakoval od izdelka podjetja Sports Interactive. Na tržišče ne bomo dali nečesa, česar ne moremo obvladati." Igrali smo različico alfa in trdno verjamemo, da bo *FML* zares velikanska zadeva. ◘ PCF



Možnost poimenovanja ekipe smo izkoristili za duhovičenje, ki na žalost ne sodi v te vrste revijo.

Obkolili smo Milesa Robertsona in brata Ova, Ova in Paula, ustanovitelje Sports Interactive in jim izsilili nekaj odgovorov

PCF Ov, kaj te je pripeljalo nazaj? Ko si odhajal, si rekel, da ne boš nikoli več delal iger za PC-je.

Ov Collyer Resno sem mislil. A ko se z nečim ukvarjaš dovolj dolgo in dovolj strastno, nato pa tega naenkrat nimaš več, začneš to pogrešati. Razmišljati začneš o dobrih starih časih, o tem, kako lepo je bilo in kakšno srečo si imel, da si bil zraven in podobne stvari.

Na koncu je postalo prehudo in mislil sem si: "Še vedno si želim to početi." Vseeno pa se nisem želel vrniti in ves čas delati na istem projektu. Želel sem početi nekaj drugačnega in *FML* je vsekakor zadovoljil ta kriterij.

Miles Robertson Ne verjamem, da se veliko ljudi, ki igra igre, zaveda, kako naporno delo je razvoj igre in koliko ur je potrebno v to vložiti - še posebej če delaš v majhni skupini, kakršna je SI. To ni služba od devetih do petih, ampak ti prevzame celo življenje. Ko se je Ov odločil oditi, sem si mislil: "V redu, razumem." Vsi smo razumeli, njegov razlog za odhod. Ko se je odločil vrniti, smo si mislili...

OC Poberi se!

MR Ne, ne, ne, sploh ne. Pravzaprav smo bili vsi veseli!

PCF Paul, a te je zamikalo, da bi rekel "Saj sem ti rekel", ko se je Ov vrnil?

Paul Collyer Kolikor se spomnim, mislim, da mu, ko je odhajal, tega na tak način nikoli nisem vrgel v obraz...

OC Mislim, da je ključna razlika v tem, da sem imel prej pri razvoju igre svobodo, da si vzamem toliko časa za razvoj, kot želim, in vključim stvari, ki jih želim. Malo drugače je, ko delaš na isti stvari pet ali šest let in si vezan s časovnimi roki in obvezan, da boš vsako leto lansiral na trg novo različico iste igre.

PC Mislim, da je tu pomembno dodati, da si zares briljanten pri začetnem grobem snovanju projektov...

OC Res sem boljši na začetku...

PC ... nisi pa tako zainteresiran, ko je treba kakšno stvar izpiliti. Raje ustvarjaš. Mene ravnoteženje in zaključno piljenje igre veliko bolj zanimata.

MR In mene zanima, kako določeno stvar prodati ljudem! Vsako igro si želim narediti privlačno za čim večjo maso ljudi. To dopolnjevanje je razlog, zakaj mi trije tako dobro delamo skupaj.

PCF Neposredno na *FM Live* delajo samo štirje ljudje. Zavestna odločitev?

OC Seveda. V začetnih fazah razvoja, ko snuješ samo strukturo igre, je zelo težavno delati z veliko ekipo. Napisane moraš imeti veliko več dokumentacije, veliko bolje moraš načrtovati stvari in to me zares dolgočasi. Veliko bolj mi je všeč, če se lahko preprosto lotim neke stvari in jo nato tudi končam.

Raje imam manjše ekipe. Del razlogov, da sem odšel, je bil, da ne maram velikih ekip. Mislim, da tako ne moreš vplivati kaj prida na stvari.

MR Obseden z nadzorom.

OC Verjetno res.

MR Celotno podjetje vodijo samo trije obsedenci z nadzorom...

OC Prišel bo čas, ko bo spet vse postalo preveliko zame in bom spet dal rep med noge in izginil!

MR Ja, res se že veselim tega trenutka! Verjeli ali ne, ko je Ov prvič ušel zaradi "prevelike gneče", je celotna skupina štela le sedem članov!

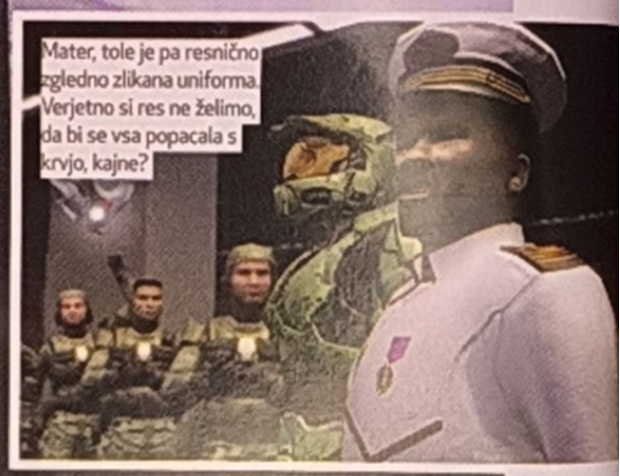
PC Pogovarjamo se o delitvi kreativnega procesa.

OC Mislim, da gre to tebi veliko bolje od rok kot meni.

PC Tudi jaz nimam rad deljenja. Določena področja razvoja iger zelo nerad spustim iz svojih rok... ¤ PCF

Halo 2

Glavni šef ali le sužênj velikega lutkarja? *Halo 2* ima skrite namene...



IZID/ŽE IZŠLO

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Microsoft
- **Razvijalec** Bungie
- **Zvrst** Strelska
- **Na spletu** www.halo2.com

Posedite se v krog in zaupali vam bomo zgodbo o junaku. Ob koncu te pripovedke bo naš junak mrtev, pokopan pod goro izkoriščevalna neumnost, njegovo obnemoglo telo pa bodo do kosti obrali požrešni mrhovinarji. Veliki, metaforični mrhovinarji v uglajenih oblekah. Toda ime našega junaka ni Master Chief, kot ste morda pričakovali, naš junak je tokrat *Halo*.

S katerekoli strani pogledate na zadevo, se morate strinjati, da je *Halo 2* paradni konj med Microsoftovimi naslovi. Je dve leti stara igra in le malo več kot povsem neposreden prenos s konzole Xbox (ne 360) – upamo si celo reči, da *Halo 2* za Visto zaradi kmalu razkritih razlogov uspe biti celo manj kot omenjena različica – a še vedno je prva igra za PC, ki v svet osebnega računalništva prinaša storitev Live in hkrati zaenkrat edina igra, ki deluje zgolj in le v Visti. To jo kljub njenim letom naredi za posebno, nekaj, kar bo mnogo ljudi razumelo kot znak vsega, kar prihaja v prihodnje. In če je način, na katerega je bila obravnavana *Halo 2*, res hiter vpogled v bližnjo prihodnost, se nas, lepo prosimo, usmilite in nas pospravite takoj.

Najprej dobre novice

Halo se je razlikoval od tekmic zaradi svoje močne, privlačne zgodbe; tradicija, ki jo *Halo 2* dostojno nadaljuje. Res je nekoliko mačistična, a še vedno boljša od kupa ostalih iger. Prisotnega je celo nekaj spretno izvedenega vzporednega pripovedovanja dveh usod, saj sledite tudi doživljajem Master Chiefovega nasprotnika, ki uživa podoben položaj kot naš poba – njegovo zgodbo boste spoznavali kar v njegovih čevljih, približno tretjino vsega igralnega časa. Arbiter (Razsodnik) morda nima tako vsemogočnega pridiha kot stari dobri Master Chief (Vrhovni poveljnik ali po domače Bog in batina), toda njegove stopnje so dobrodošla sprememba po urah tipičnega "človeškega" bojevanja.

Tisto, kar daje *Halo 2* večji del njegove vrednosti, je odlično razvit občutek za tempiranje dogodkov – pa ne samo v zgodbi, temveč še pomembneje, v sami akciji. Z izjemo serije *Call of Duty* ni verjetno nobena druga strelska igra v vas sposobna ves čas vzdrževati podobno nelagodnega občutka – kot da ste ves čas na robu smrti, v boju za golo preživetje. Pretolkli se boste skozi nove in nove valove sil Covenant (Zaveze), pri čemer se boste resnično počutili, kot da si utirate pot, napredujete zaradi lastne iznajdljivosti in izvajate pravo revolucijo.

Nenehno tekate iz zaklona v zaklon, pri tem počasi stiskate sovražnike v kot brez izhoda, redčite obrambne vrste, vedno ste na poti k nečemu pomembnemu, vedno nekaj osvajate. Ko umrete, ste pretreseni. "Kako mi ni uspelo, kako sem bil lahko tako neumen?" si mislite. Master Chief je brez dvoma najbolj surov mož v vesolju, torej sem ga jaz pustil na cedilu. Ravno zaradi tega se po vsakem preživetem strelskem obračunu počutite tako preklemano dobro. Druga plat resnice je, da znajo biti deli z vozili nekoliko razvlečeni, pa tudi tempo proti koncu nekako oslabi, a poleg tega nimamo slabe besede za "teci-in-streljaj" akcijo v *Halo 2*.

In sedaj slabe

A, Kristus na kolesu, kako je vse skupaj nagnusno. Mislimo, nagnusno na ravni reklam za praške – težko verjameš, da bi kdo prostovoljno želel gledati tako skrpucalo.

Čeprav vemo, da je bilo med različico za Xbox iz leta 2005 in tole različico vloženega precej dela v grafiko, sami sebe po videnem v to zelo težko prepričamo. Stvari se začnejo z ekstra zamorjenimi teksturami in sramotno nizko-poligonskimi modeli (to velja za teren in vse ostalo na spisku), od tam naprej pa samo še pospešujejo proti prepadu, kot da jim je sam hudič za petami. Če so bili obrazi likov že v *Oblivion* leseni, potem lahko za *Halo 2* rečemo le, da tistih klad na vrhu vratu tukaj niso spustili niti skozi stružnico, ampak so jih kar neobdelane nabili na ramena nastopajočih. Medtem ko ste v primeru

DOLINA SMRTI

1 Če boste preizkusili večigralstvo v *Halo*, nikar ne izpustite Blood Gulch (Globel krvi). Morda se v tej različici imenuje Coagulation (Strdek), a je tako prijetno znana, kot vaš najljubši par starih hlač. 2 Se spomnite kako zabavni so bili legendarni neuničljivi Warthogi? Pozabite jih. Vsa vozila, vključno s tem Ghostom imajo po novem prav lepo zdruzljva ogrodja. Videti je lepo, a vseeno boste pogrešali svojega zvestega Warthoga. Warthog.
3 Roke boste lahko položili na nekaj novih kosov orožja, a ostrostrelska puška je še vedno kraljica Gulcha.

Alyx Vance iz *HL2* zardeli že zgolj zaradi njenega nasmeška, je edini način, da junakinja *Halo 2* na vaša lica pričara rdečico, ta, da si zaradi videnega sami izkopljete oči. Konec koncev se vendarle piše leto 2007! In tole je nosilec prapora za Microsoftov novi sijoči operacijski sistem… pa je videti kot iztrebek umirajočega losa. Iztrebek, vam rečemo! Pričakovali smo na silo olepšano različico dve leti starega videza – ampak to? Smo brez besed.

In grenkoba se tu še ne konča. Kljub vizualni katastrofi bi lahko bila *Halo 2* še vedno prebavljiva igra, a se je Microsoft odločil, da na njej izvede še nekaj poskusov, ki so se grozovito ponesrečili. Postala je testni zajček za servis Live v Windows in prva eksklusiva za Visto.

Na Visti prilagojenih sistemih, pri katerih je Microsoft tako vztrajal za ta opis, je igra tekla zanič – ali zelo hitro poskakovala, če želite. Redno se je zatikala ob scenah, ki sicer ne bi smele biti pravi izziv za X1950 Pro, ki je skrbel za grafično podporo. In ne pozabite – igra je v svoji prvi različici tekla na prvi generaciji Xboxov…

Naslednji eksperiment – poženite *Halo 2* in brezpogojno se boste morali vpisati na servis Live, preden sploh pridete do osrednjega menija. Ko se vpišete, dobite dostop do "Spletno igranje", kjer lahko igrate proti drugim ljudem! Vau, neverjetno. Recite karkoli želite o podpori za Gamespy pri nekaterih igrah, a tam imate vsaj izbiro. Korenček pri servisu Live je obljuba o nagradah za osvojene točke za dosežke znotraj same igre; dodatne dobrote za vaš trud, ki ga Live spremlja. Čeprav sami nismo največji ljubitelji lestvic, nam je jasno, da jih precej igralcev obožuje. A glejte to: v večigralskih spopadih točke prejemate le, če plačujete letno naročnino za zlati račun Live. Da bruhaš. Za vaš denar vam Live ne ponudi ničesar, česar ne bi drugje dobili zastonj in brez prisile!

To je prava tragedija *Halo* – star, upokojen vojak je vpoklican, da prodaja Visto svojih izkoriščevalskih gospodarjev globoko nezaupljivi publiki. Ne morete si kaj, da ga ne bi ljubili zaradi njegovega pogumnega boja, a hkrati boste zasovražili vse, kar po novem predstavlja. ¤ **PCF**

Delovanje Nastavitve igre

NAŠMINKANI GOSPODAR Nastavitev visokih podrobnosti se prevede v najvišjo ločljivost 1.920x1.200 in 4x AA. Za bolj napredne prilagoditve se boste morali poigrati kar z ustrezno datoteko z nastavitvami. Rezultat kljub temu spominja na jed izpod Gregorjevih rok.

OBRANI SUŽENJ Če boste izklopili vse, kar se lepo svetlika in skočili v jarem z nizkimi podrobnostmi, še vedno ne boste dobili toliko sličic na sekundo, kot si želite – a po drugi strani igra na pogled vsaj ni veliko slabša. Sicer pa – kako bi sploh lahko bila?

PCFormat Ocena

Min Windows Vista, 2GHz, 1GB RAM, 128MB grafična kartica

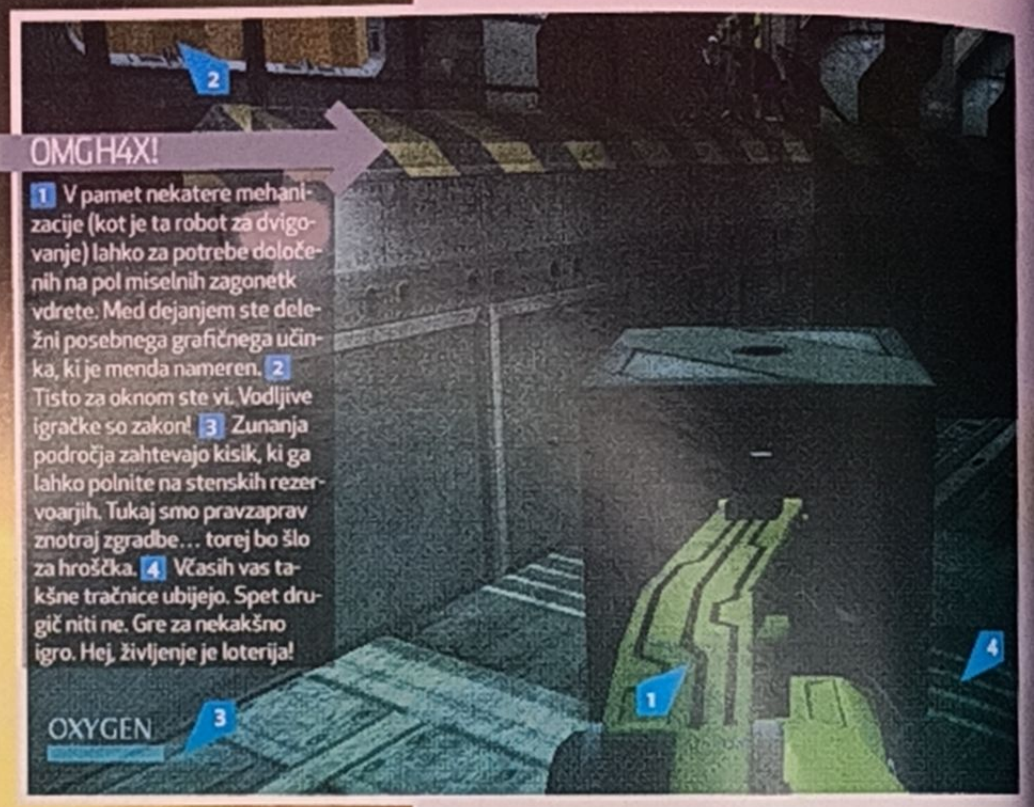
Opt Kot zgoraj, le z grafično kartico s 512MB

✓ Odlično tempiranje akcije ✓ Zgodba z dražem
✗ Grda kot Shrek ✗ Vsiljena neuporabna storitev Live

Resnično smo si želeli sovražiti *Halo* zaradi vseh obstranskih izkoriščevalskih umazanij. A nas je v to občutje še bolj potisnila malomarna predelava.

65

Zelo lahko bi jo lahko označili za "ne tako strašen *F.E.A.R.*", a verjemite nam, da bi *Alpha Prime* s tem nezasluženo postavili ob bok največjim.



IZID/ŽE IZŠLO

Alpha Prime

Androidi. Vsakemu bi prav prišel kakšen dober android...

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Idea Games
- **Razvijalec** Black Element
- **Večigralstvo** Ne tukaj
- **Zvrst** Prvoosebna strelska
- **Na spletu** www.alpha-prime.com

Ste bili že kdaj z žensko, ki je preveč govorila? Ampak res preveč? Morda je bila sicer povsem prijetna oseba ali celo "da se ti jezik zrola do tal" vroča lepotica – a na koncu dneva ste si jo zapomnili le, po bla-bla-bla… No, *Alpha Prime* je igričarska različica takega gobezdala.

Pisci pri Black Element morajo resnično imeti ege velikosti Jupitra, če so pričakovali, da bo povprečen oboževalec prvoosebnih strelskih iger tipa "nič ne razmišljaj, samo tišči na petelina", želel presedeti ure in ure ob poslušanju njihovih obupno spisanih in že večkrat slišanih epopej, ki se odvijajo med povsem preštevilnimi vmesnimi sekvencami. Katere elemente so ukradli iz znanih znanstveno-fantastičnih nanizank, knjig in iger?

Ali lahko to ustrelim ali je kakšne vrsta miselna zavozlanka?

Zamislite si enega. Naključno. Čestitamo, zadeli ste. Dajte še enega. Da, tudi ta je bil uporabljen in zlorabljen. Vsak je bil! Morda nismo vsi astronavti, porno zvezde in guvernerji centralnih bank, a za vraga, niti naša življenja niso tako preklemansko dolgočasna, da tega časa ne bi mogli preživeti bolj kakovostno, predvsem pa zabavneje!

Ampak dobro, če boste nekako preživeli to mučenje in med vmesnimi sekvencami posesali sobo, skopali psa in pomagali sosedu "uliti plato", vas bo ob vmitvi za zaslon gotovo čakala vsaj dostojna strelska igra, kajne? Pravzaprav le deloma. Večinoma je brez hroščev, kar je precej presenetljivo in pohvalno hkrati, posebno če upoštevate, da so Black Element nizkoproračunski razvijalci iz Vzhodne Evrope – in vsi vemo, kaj znajo ti zakuhati. Prav tako je igra vizualno povsem zadovoljiva, za kar mora zasluge pripisati zlasti lepim učinkom lastnega pogona. Samo ne bodite preveč pikolovski, saj zna pretirano strmenje v zaslon vendarle razkriti nekaj modelov s premalo podrobnostmi.

Slabi plesalci

Avtorjem se je pripetila še ena nerodnost – sami strelski obračuni znajo biti težavnejši od žensk v menopavzi. Če se ti ustavi enkrat, je to izziv, ko pa vidiš okno za shranjevanje, napis "Mrtev si!" in meni za nalaganje shranjenega položaja pogosteje kot cestarje na slovenskih avtocestah med turistično sezono, vse skupaj postane frustrirajoče dolgočasno. Posebno, ker so bili pobje ob ustvarjanju hkrati brez vsakega smisla za ritem, ki iz občasnega podobnega blata potegne umetnine, kot je *Half-Life 2*. In mimogrede, Black Element – če že morate iz *F.E.A.R.* ukrasti upočasnjeno dogajanje, ga vsaj uporabite, kot se spodobi, ne pa da je edini učinek, ki ga igralec občuti, nenadna podoba sveta, kot da ga gleda skozi kozarec marmelade. Vemo, težko je dojeti, a bistvo sploh ni v zabrisanem pogledu!

Nekoliko bolj posrečena je le še izbira nasprotnikov – po hordah zombijev, vesoljcev in demonov je prav osvežujoče razkrajati cele vojske zlobnih malih robotkov.

A pločevinaste zadeve, tone teksta in sposoben lasten pogon igre ne rešijo iz krempljev sivine. Še tista najboljša rešilna bilka pa je povsem neizkoriščena – mogoče je namreč shekati nekaj strojne opreme ali bolje rečeno robotskih pomočnikov. A namesto da bi bili deležni mini podporne vojske v obliki androidov, varovalnih letečih sond ali celo sestavljanja teh malčkov v zastrašujoče mega orožje, boste ostali pri dolgočasnih logističnih podigrah in peščici vohunskega posla.

Morda bi morali Black Element enostavno zakupiti licenco za kak priznan, nekoliko starejši pogon in delati na podobnih lastnih, čeravno redkih, dobrih domislicah – a če smo iskreni, ali smo lahko za ceno 25€ sploh pričakovali kaj več kot tole? ¤ PCF

PCFormat Ocena

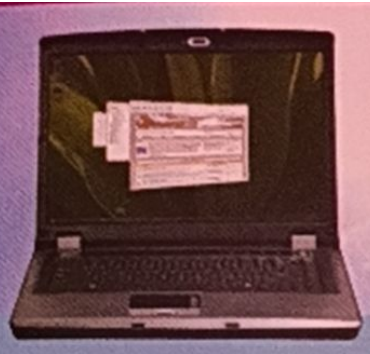
Min 2GHz, 512MB RAM, DX9 3D kartica
Opt 3,6GHz, 1GB RAM

Lepote | Robotsko hekerska akcija
Pekel v obliki vmesnih sekvenc | Ponavljanje

Polna lepot, a iznakažena. *Alpha Prime* je solidna, a obupno ponavljajoča se strelska igra, ki je pogosteje kot užitek, nadležno opravilo.

69

Ugodna in pestra ponudba notesnikov!



HEL 80
Zaslon 15.4" WXGA glare tft
Ločljivost 1280x800
Procesor intel T5200 Core 2 Duo 1.6ghz
Delovni spomin 1GB DDR2
Trdi disk 120GB Sata
DVD zapisovalec 8x, dual layer
Grafična kartica nvidia geforce go7600 256mb
Zvočna kartica realtec
Modem 56 kb/ps
Mrežna kartica 10/100/1000, 3945abg wireless lan
Vmesniki web kamera 1.3mio, čitalec prstnih oddtisov, tv-out, PCMCIA, 3x USB 2.0, drsna ploščica, FireWire IEEE 1394, čitalec spominskih kartic, VGA, mic
Baterija Smart Li-ion
Garancija 2 leti
PPC z DDV 849,00 € (203.454,36 SIT)

Chiligreen CV M3-M31
Zaslon 13" TFT WXGA Glare Type display
Ločljivost 1280x768
Procesor Intel Core 2 Duo T5500 1.66GHz
Spomin 1024 MB DDR2
Graf. kart. Intel Dynamic Video GMA950 128Mb
Trdi disk 80GB
DVD zapisovalec
Zvočna kartica 3 x USB 2.0, Drsna ploščica,
Fax modem 56k, Mrežna 10/100, WLAN
VGA out, 1x PCMCIA
Baterija Smart Li-ion
Prog. oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev
Teža 2,1 kg
Garancija 2 leti
PPC z DDV 999,00 € (239.400 SIT)

Satelitte L30-101
Procesor Intel Celeron M 410A 1.5GHz
Nabor čipov Ati Radeon Xpress 200M
Delovni spomin 512MB DDR2 533 Mhz
Trdi disk 60GB SATA
Optični pogon DVD-RW enota
Zaslon 15.4" widescreen 1280 x 800
Grafični nabor čipov Ati Radeon Xpress 200M
WiFI 802.11b/g
OS Microsoft Windows Vista Home Basic
Teža 2,74 kg
Garancija 1 leto
PPC z DDV 691,20 € (165.639 SIT)

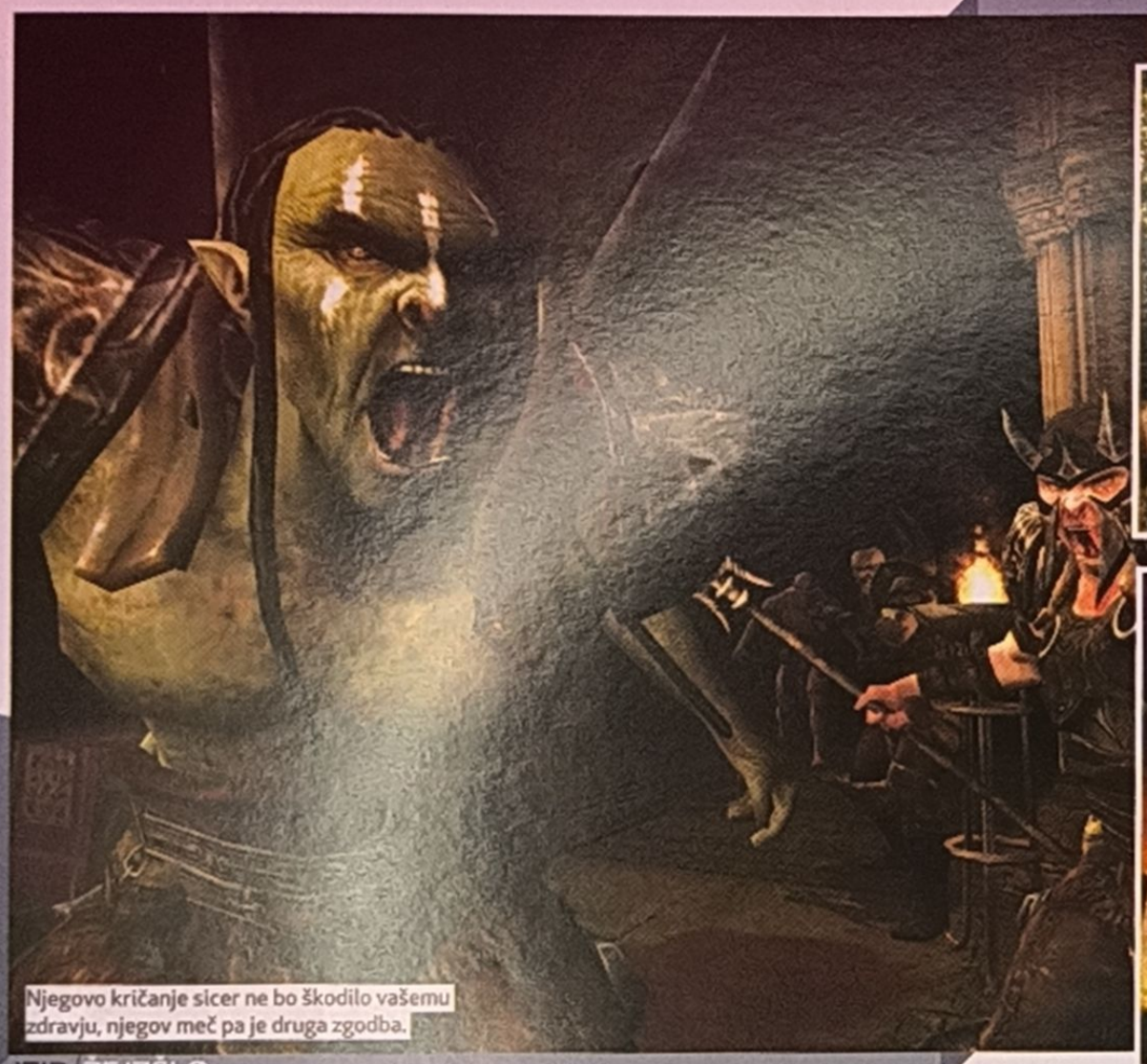
Lenovo 3000 N100, T5500, TY0B9VK
Procesor Intel Core 2 Duo processor T5500 (1.66GHz); 667MHz FSB
Zaslon 15.4" WXGA TFT LCD (1280x800) VibrantView + Vgrajena Kamera
Spomin 1024MB / 2GB; 667MHz PC2-5300 DDR2 SDRAM
Trdi disk 80GB Serial ATA, 5400rpm
Grafična karta Intel Media Accelerator 950 (do 128MB)
Optični/disketni pogon DVD-RW/CD-RW(Multiburner) Dual layer: 24X Max
Modem 56Kbps V.92, Ethernet- Integrated 10/100
Priključki External Display (VGA), Stereo Headphone, Microphone, RJ-11, RJ-45, TV-out connector (S-Video), IEEE 1394, 4x USB 2.0, 4-in-1 Multi-card Reader (SD/MMC/MS/XD).
Dimenzije/teža 38,1x360,1x266,7mm/2,8kg
Baterija 6c Lithium-ion do 3,1 ure
Prog. oprema OS Microsoft Windows XP Home SLO
Garancija 1 leto
PPC z DDV 959,00 € (229.814,76 SIT)

Chiligreen X72
17" zaslon TFT WXGA Glare Type 1440 x 900
Procesor Intel T5500 Core 2 Duo
1.66GHz najnovejša tehnologija
Spomin 1024MB DDR2
Graf. kart. VGA ATI M56 X1600 256Mb PCI-X
Trdi disk 120 GB SATA
DVD zapisovalec
Zvočna kartica AC97 8 kanal
PCMCIA 1 x Type II, VGA izhod
Faks modem 56k
Mrežna karta 10/100/1000, WLAN
paralel port, PS2, FireWire IEEE 1394, 3 x USB 2.0, Drsna ploščica, čitalec kartic 4 v 1
Baterija smart Li-ion
Programska oprema za predvajanje dvd in snemanje cd in dvd-jev
Garancija 2 leti
PPC z DDV 1.099,00 € (263.364,36 SIT)

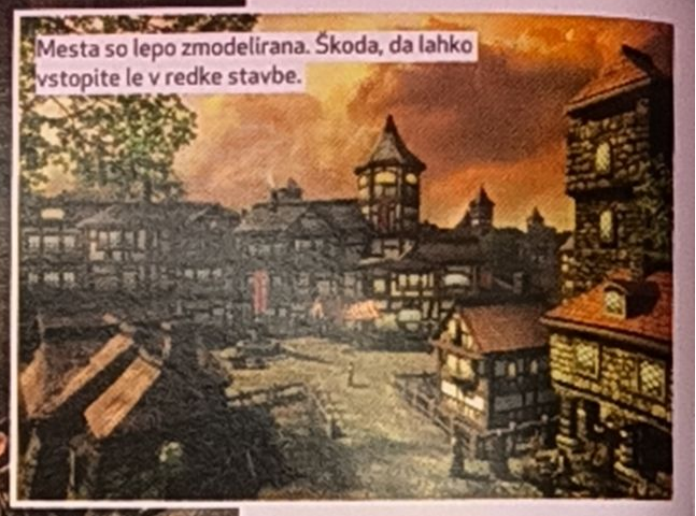
HP COMPAQ NC8430 P/N YRH471EA
Procesor Intel Core Duo T2500 (2.0GHz) 667MHz FSB
Pomnilnik 1024-MB DDR II 667MHz SDRAM - 4Gb Max. (en prost slot)
Trdi disk 100-GB, SATA 5400rpm
DVD+/-RW pogon SM DL FX
Grafična karta ATI Mobility Radeon X1600, 256MB
Zaslon TFT 15.4-inch WSXGA+ 1680x1050 +WVA
Modem 56k V.92, mrežna karta 10/100/1000 NIC
Zvočna kartica z JBL Pro zvočniki
Baterija 8-cell Lithium-Ion
Bluetooth Modul, Integriran 802.11a/b/g wireless Lan
OS WIN XP Pro Angleški, SLO Language pack
Vmesniki 3x USB2.0, 1x IEEE1394, 2xAudio, 1x VGA, 1xTV OUT(S-video), RJ-11, RJ-45
PCMCIA 1x Tip I/II, SD/MMC čitalec kartic, COM port, SMART card reader, čitalec prstnih odtisov
Dimenzije 28 x 358 x 259 mm, teža 2.7 kg
Garancija 1 leto
PPC z DDV 1.599,99 € (383.421,60 SIT)

anni

www.anni.si
Anni d.o.o., Motnica 7a, 1236 Trzin
tel: 01 5 800 800, info@anni.si



Njegovo kričanje sicer ne bo škodilo vašemu zdravju, njegov meč pa je druga zgodba.



Mesta so lepo zmodelirana. Škoda, da lahko vstopite le v redke stavbe.

Zgoraj Če vam je tale stric poznan, potem veste, da ne prinaša dobrih novic.

IZID/ŽE IZŠLO

The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar

Hobit razposajeno po betici s krepelom poči orka in misli, da bo nato preživel njegov gnev

OSNOVNI PODATKI

- **Založnik** Codemasters
- **Razvijalec** Turbine
- **Na spletu** www.lotro-europe.com

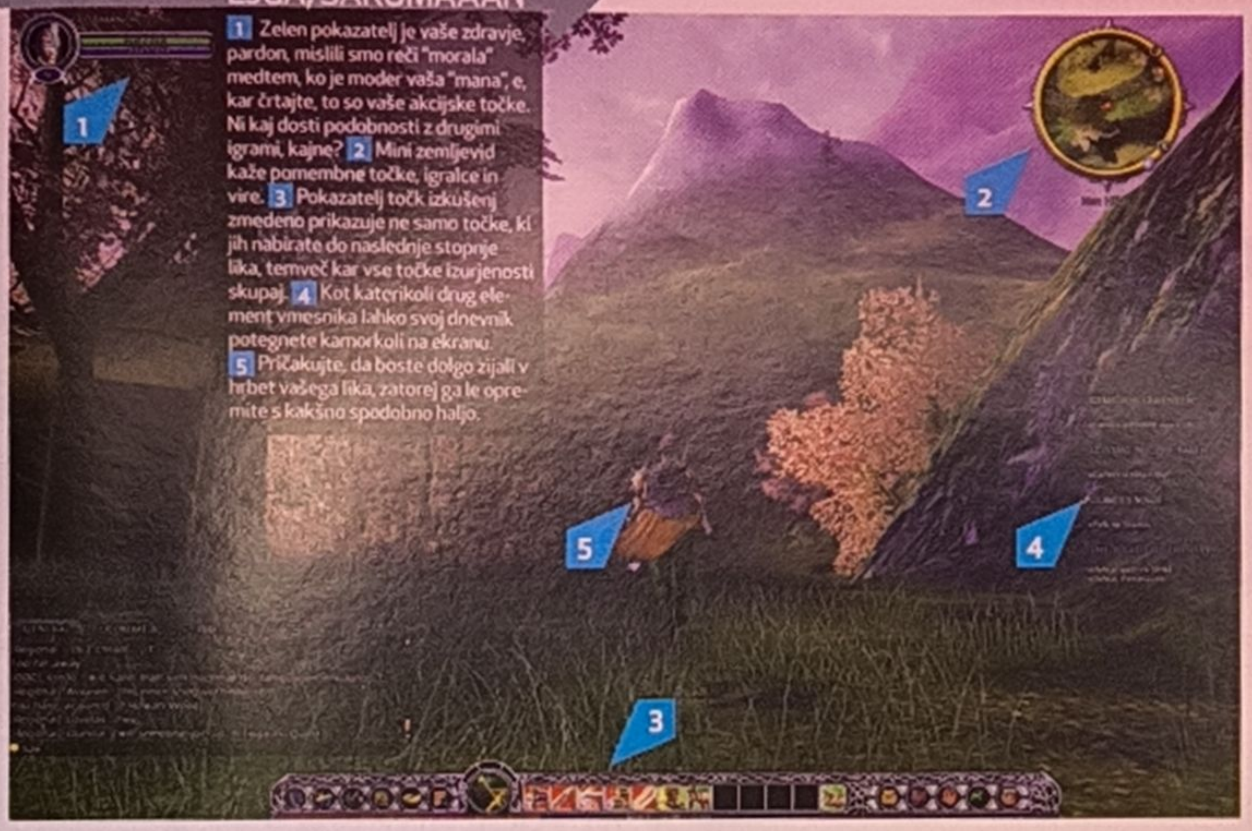
Spletni postopači, zmikavti, coprniki in bojevniki pozor... vaše svaljkanje po navideznih svetovih se bo letos pravzaprav šele pričelo in pred vami je prvi naslov, ki se za titulo najbolj razpasene večigralske spletne dogodivščine kani spopasti celo z *World of Warcraft*. In zakaj neki je tako in ali mu bo to celo uspelo, preberite seveda v nadaljevanju.

Svet *Gospodarja prstanov* je stalnica v domišljijski zvrsti, pravzaprav iz njega izhaja domala vse, kar dandanes domišljijskega tlači navidezne svetove. Stari Tolkien je iz bajk ter ostalih pripovedi v eno samo štorijo (in pripoved *Hobit*) skupaj spravil toliko klišejev o večnem boju dobrega proti zlu, da si močni tepež po senci lahko nemudoma prisluži vsakdo, ki bi utegnil oporekati tej velemojstrski bukvi vseh bukev vseh časov. *Biblija*? Pasé. Jurja in še katera noč po strani? Pa ja da. Avtobiografija Jana Plestenjaka? Blizu, pa vseeno. Čez *Gospodarja* je ni.

Kar je dodobra hotel izkoristiti tudi založnik Codemasters, ki je v okove uklenil razvijalce skupine Turbine, jim ukinil malico, potne stroške in zdravstveno zavarovanje ter obljubil pitbule pod mizo za nežno grizljanje družinskih draguljev, če se ne bodo držali rokov. Niti to ni pomagalo, igro se je kar prestavljalo, tu in tam pa smo le lahko uzrli kakšno novičko, sliko iz igre ali kaj podobnega o njenem obstoju. Vmes se je svetu pripetil *WoW* in vsakemu preroku je moralo kaj hitro postati jasno, da jih je *LOTR Online* v svetu MMORPG-jev dobil po glavi, še preden je pravzaprav uzrl svetlobo dneva. Smola, saj v osnovi ne gre za slabo igro.

V Srednji svet se lahko podate le v vlogi vilinca, hobita, palčka ali človeka, tega pa boste lahko požegnali z enim izmed sedmih poklicev, med katerimi ni coprnika. Žal v Tolkienovemu svetu veščine čaranja ni mogel posedovati vsak, temveč zgolj vešči, zato zaman pričakujete, da boste nasprotnike spreminjali v owce in jih nato z varne razdalje "nukali" z ognjenimi kroglami. Naka. Pa tudi ne pričakujte preveč prostega pohajkovanja, svet je namreč zelo omejen, čeprav je sprva dovolj velik, nova področja pa se bodo nadebudnim raziskovalcem odpirala šele v prihajajočih dodatkih. Kar zna najbolj aktivnim delati precejšnje preglavice. Nekaj področij boste vseeno lahko prepoznali. Tu bodo recimo Shire, Bree, Rivendell in Weathertop, če jih omenimo zgolj nekaj. Področja so poseljena z življem, tako napadalnim kot prijateljsko razpoloženim, mesteca pa polna zgradb, a le v nekatere izmed njih vam bo dovoljeno pokukati.

Avtorjem je tudi nekdo moral prišepniti, da igralci, ki radi igrajo večigralske domišljijske igre, ljubijo tako imenovano "kmetovanje". Časi ponovnega rojevanja pravkar pokošenih nasprotnikov so zelo kratki in večkrat boste morali za to, da bi uspešno opravili kakšno nalogo, precej



hiteti, drugače vam bodo izprašili hlače tisti, ki se bodo sredi vašega boja z nekom drugim nenadoma spet pojavili za vašim hrbtom. Že mogoče, da boste s tem prej napredovali in pridobili več točk izkušenj ampak, priznajte, ni ravno to sploh najslabša možna plat MMORPG-jev? Hvala za dolgočasno izkušnjo.

Druženje

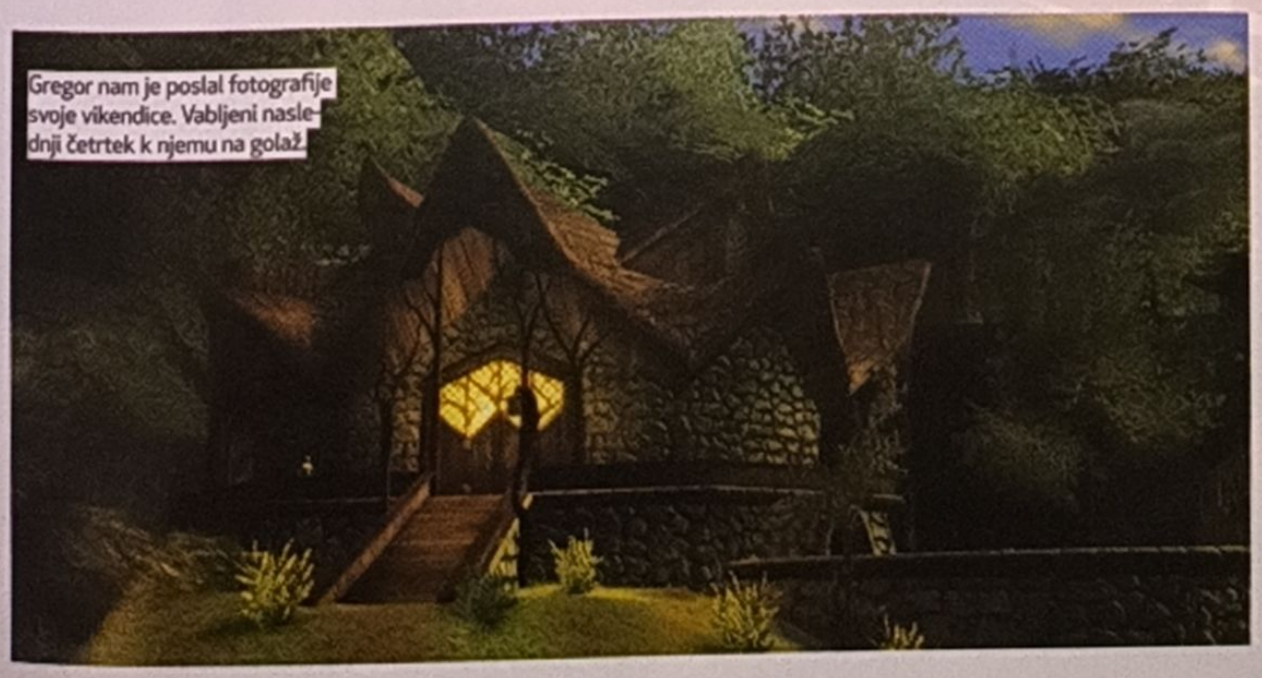
Podobno kot pri konkurenci, boste kmalu prišli do točke, ko nekaterim nalogam (v te bodo občasno vpleteni tudi glavni akterji zgodbe o enem in edinem prstanu) preprosto ne boste več kos sami in boste zategadelj prisiljeni vstopiti v kompanijo osebkov, ki so podobno nesposobni ali enako sposobni kot vi sami. Uravnoteženost med posameznimi poklici je vidna in dobrodošla, med sabo se večkrat dobro dopolnjujejo, je pa res, da je spet vse odvisno od same sestave druščine. Ali so posamezni poklici res tako privlačni kot drugi, bo pokazal šele čas, a vsaj na začetku se zdi, da nekateri še šepajo in le s težavo pritegnejo igralce, da bi se v njih preizkusili. Igralcem pa je olajšana vsaj medsebojna komunikacija, saj je v igro že v osnovi vkomponiran sistem čebljanja prek mikrofona.

A podobnim dobrodošlim značilnostim navkljub *Lord of the Rings Online* kot povedano ne izpolni pričakovanj. Težko ga je ne primerjati z *Warcraftom*, kjer se vsak milimeter igre zdi do potankosti izdelan in premišljeno postavljen na svoje mesto, medtem ko se tu zdi, da so nekatere značilnosti pravzaprav same sebi namen. Sistem izdelovanja je na primer razpotegnjen na nešteto potenco, kar mogoče ne zveni tako slabo, dokler ga niste prisiljeni izvajati sami v igri. Veliko stvari, ki jih lahko ustvarite, morate tako spustiti skozi kar nekaj proizvodnih stopenj, preden postanejo uporabne: lok je tako moč ustvariti zgolj tako, da prej naberete nekaj lesa, ga pripravite, primerno "uštimate" ogrodje in šele nato iz tega nastane končni izdelek.

Kot ljubitelju Srednjega sveta se vam bo seveda tožilo po obiskovanju znanih krajev, igra pa vas bo venomer potiskala v drugo smer s svojimi majhnimi nalogami, nabiranjem izkušenj in iskanjem druščine. Po kakšnih desetih urah igranja se boste začeli spraševati, zakaj neki igra nosi naslov, kot ga ima. Mimogrede bi se lahko imenovala kako drugače. Želeli ste si bojev proti Sarumanu, ma, kaj proti njemu, on je Kekec – proti Sauronu!

Privlačnost licence bo nemara prepričala v ovohavanje vsaj nekaj sto tisoč ljubiteljev J.R.R.-ja, a zaenkrat ne kaže, da bi igra lahko spodkopala trdne temelje, ki jih je zvrsti vlil *World of Warcraft*. Navsezadnje se slednji ponaša z bolj privlačno podobo (*LOTRO* pa s sicer lepo, a z zmanjšanimi podrobnostmi kar neužitno), neusmiljeno in huronsko zabavnimi nepredvidljivimi situacijami med igranjem (tu boste po drugi strani primorani poslušati pametovanje "strokovnjakov", ki so diplomirali iz *Gospodarja prstanov*), kupom možnosti razvoja vsakega lika in njegovih poklicev in dodelanimi boji s šefi posameznih temnic (v *LOTRO* pa se to, da je beštija zagrizla v prah, večkrat zdi le srečen splet okoliščin).

Ko igralca prime v kremplje, ga ne izpusti več, po drugi strani pa imajo razvijalci možnost dodajati novo vsebino po želji, kar pa bi pristaši *Gospodarja* znali zameriti razvijalcem *LOTRO*. Tu nekega velikega manevrskega prostora ni več, in tako kot se lahko letalonosilka obrne v Koprskem zalivu, lahko tam tudi hitro nasede. Srednji svet je zacementirana in neupogljiva celota, ki utegne biti privlačna le določen čas, nakar se hitro izčrpa in postane le omejeno svaljkanje po navideznem svetu. Ste pripravljeni tvegati dober spomin na eno izmed največjih zgodb vseh časov? No ja, če drugega ne, ji dajte vsaj eno mini priložnost. ¤ PCF


Gregor nam je poslal fotografije svoje vikendice. Vabljeni naslednji četrtek k njemu na golaž.

PCFormat Ocena

Min 1,8GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2,8GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica

Srednji svet | Privlačnost raziskovanja

Kratkotrajno zasvojljiva | Večkrat dolgočasna

Ne najbolje merjena izkušnja namenjena v glavnem le ljubiteljem zgodbe, ne pa tudi nepreglednim množicam spletnih avanturistov.

78

FHM

www.fhmslo.net

V PRODAJI! ŽE V PROD

100 NAJBOLJ SEKSI ŽENSK SVETA - ZMAGOVALKA JE? Obrni zdaj!

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
6/2007 3,50 € / 838,74 SIT

FHM

EKSKLUZIVNO!

SPOLNE ZLORABE V SLOVENIJI!

Resnična izpoved žrtve, mnenja strokovnjakov in profili storilcev!

50 MOŠKIH SPRETNOSTI!

Kako odpreti steklenico piva z listom papirja formata A4 in 49 drugih enako pomembnih stvari!

POSLEDNJI SAMURAJ!

Takeo Yoshikawa - mož, ki je v resnici uničil Pearl Harbor!

BRIGITA ŠULER!

Z zelo malo obleke in po...

★★★★★
AKCIJSKI JUNAK!
Popoln priročnik za 2007!
★★★★★

Plus!
FHM proti Indigo Child, Anna Semenovich, dnevnik podpovprečneža, seks nasveti Tere Patrick, moda za vsak žep, grafitar, majski kviz in najbolj seksi pohištvo na svetu ...

Spolne zlorabe v Sloveniji, 50 moških spretnosti, poslednji samuraj!

Plus!

Anna Semenovich, dnevnik podpovprečneža, seks nasveti Tere Patrick...

116 STRANI

SEKSI! ZABAVEN! UPORABEN!

SAMO 3,50 €

IZID/ŽE IZŠLO

Ancient Wars: Sparta

Na voljo imate začuda več kot 300 vojakov

Večigralstvo LAN/internet
Na spletu www.ancientwarssparta.com

Ko smo igro v uredništvu po namestitvi prvič zagnali, je nek šaljivec postavil vprašanje: "Hej, je tole morda tista težko pričakovana igra, *Najboljnavadna strategija 2*?" Na presenečenje vseh takrat prisotnih se je kasneje izkazalo, da to na srečo ni povsem res. Strinjamo se, da si *AW: Sparta* marsikaj sposodi pri različnih novejših realnočasovnih strategijah, zato pa implementacija same mehanike igranja bolj spominja na klasike stare šole, kot sta denimo *Warcraft 3* in *The Settlers*.

Prva stvar, ki vas zadene med oči, ko se enkrat prebijete skozi učno misijo, je, da sploh ne obstajajo različne vrste enot. Na voljo so vam delavci, ki gradijo in pobirajo različne zadeve (več o tem kasneje) in pa lahka, srednja in težka pehota. Popolnoma na vas je, kako boste to pehoto opremili, preden ubožce pošljete v klavnico, pa jim lahko podelite celo imena.

Dober koncept je, da po vsaki bitki padli vojaki pustijo za seboj svoje orožje, ki ga lahko nato poberejo vaši delavci. Orožje se nato shrani v skladišče za kasnejšo uporabo, kar pomeni, da lahko po potrebi hitro in poceni opremite vaše enote. S pomorskimi bitkami in tremi različnimi kulturami in kampanjami boste ob tej strategiji kričali "For Sparta!" pozno v noč. ¤ PCF

Zgoraj **Na srečo so Špartanci v tej igri dokaj oblečeni.**

PCFormat Ocena

Min 2,4GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 3GHz, 2GB RAM, 256MB 3D kartica

- Ustvarjate lahko lastne enote
- Nekaj dobrih zamisli
- Počasna
- Nerešljivo grda

Morda ni najlepša igra vseh časov, je pa dovolj polna taktičnih izzivov, da bo zaposlila vse prave ljubitelje strategij.

78

IZID/ŽE IZŠLO

Sonic Riders

Večigralstvo Razdeljen zaslon
Na spletu www.sega-europe.com

Biti glavni opisovalec dirkalnih iger pri *PCF* gotovo ima svoje prednosti. Srečnež prvi dobi v roke igre, kot je *GTR2*, občasno pa ga doleti tudi možnost brezplačnega dirkanja s karti. Na žalost pa vsake toliko skozi vrata "vaškega dirkača" prileze tudi kakšna ne preveč simpatična reč, ki bi se ji vsak v glavi zdrav opisovalec brez nadaljnega razmišljanja na daleč izognil.

Sonic Riders je mlajšim igralcem namenjena dirkalna igra, kjer je vaše prevozno sredstvo neke vrste leteča rolka, v njej pa nastopajo znani liki na konzolah popularne franšize Sonic. Na žalost je že na prvi pogled očitno, da gre za predelavo s PlayStationa. Zelo leno predelavo, če smo natančni - tudi če se vam zdi, da imate dostojno grafično kartico, bo igra občasno počasnejša celo od same evolucije.

Tudi v trenutkih, ko je zadeva prijazna do vaše strojne opreme, se ne izkaže za najboljšo dirkalno izkušnjo. Nadzor nad letečimi deskami je na primer precej neroden. Za to krivimo lenobo razvijalcev, ki se niso dovolj potrudili pri predelavi različice za konzole. Četudi dobite igro po dokaj nizki ceni, bi vam priporočali, da se obrnete v kakšno drugo smer. To, da imate doma majhne otroke, naj ne bo noben izgovor. ¤ PCF

PCFormat Ocena 41

IZID/ŽE IZŠLO

Gesundheit!

Na spletu www.underwaterbase.com
Razvijalec Underwater Base

***Gesundheit!* je igra domače zdelave, sestavljena s pomočjo orodja *Adventure Game Studio*. A kljub temu zasnova igre nima dosti skupnega s klasičnimi pustolovščinami. Paravzaprav bi jo veliko laže vrgli v zvrst preprostih, a neskončno srč-**

kanih miselnih iger.

Umetnik Matt Hammill je ustvaril luštno misleno zadevo, kjer je vaša naloga, da v vlogi alergičnega pujsa rešite mesto pred pošastmi, ki obožujejo žrtje smrkljev. To vključuje napeljevanje pošasti, da stopijo v žrelo skrite podzemne ubijalske ribe. Na limanice jih spravite seveda s kupčki smrklja, ki ste ga kihnili iz svojega simpatičnega rilca.

Ker o igrah, ki temeljijo na smrkljih, že dolgo nismo ničesar zapisali v naši reviji, smo toliko bolj zadovoljni, da lahko zapišemo, da je *Gesundheit!* dober dodatek preredkim igram, ki uporabljajo to tematiko. Trenutno je na voljo 12 stopenj, avtor pa jo ves čas nadgrajuje in dodaja nove lastnosti, kot je denimo nadzor s tipkovnico. Vsaka stopnja pred vas postavlja dovolj kompleksen izziv, da igre ne boste želeli prehitro izbrisati.

Najbolj pa izstopa grafična podoba igre. V tem trenutku na trgu ne boste našli ničesar podobnega, to vam zagotavljamo - čeprav boste trenutno različico preigrali v dokaj kratkem času, boste gotovo imeli kaj videti. Dodajte k temu še vrhunsko glasbeno podlago (MP3 različice pesmi iz igre lahko snamete na zgoraj omenjeni strani) in dobili boste pravo gurmansko poslastico za vsa vaša čutila. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena 80

IZID/ŽE IZŠLO

QBeez 2

Na spletu http://games.skunkstudios.com/games/qbeez2/price
Razvijalec Skunk Studios

V svojih temeljih je tale zadeva predelava klasike *SameGame*, a ima nekaj zanimivih dodatkov. Zaslon zapolnijo obarvani kvadratki (imenujejo se, glej, glej, QBeez), ki se jih znebite tako, da klikate na skupine, ki so enake barve. Vaš cilj je, da se znebite vseh.

Do sem še nič posebnega, kajne. A v juhico za možgane je v slogu fantastičnega PopCapovega *Peggla* vmešanih še nekaj začimb, ki prav prijetno spremenijo okus jedi.

V igri obstajajo trije načini igranja - Classic, Puzzle in Quest, kjer rešujete barvne uganke z nekaj posebnimi kvadratki in novimi sposobnostmi. Vsi trije načini igranja vključujejo finte, s katerimi lahko spremenite potek igranja, kot je denimo možnost, da premešate celoten zaslon ali pa zarotirate določeno vrstico v levo ali desno. Obstaja tudi možnost sestavljanja lastnih ugank, ki jih lahko nato delite z ostalimi.

V *QBeez* je vse tako svetlo, pisano in veselo, igra navdušeno najavlja "Green together!", vaša glava pa se medtem ziba naprej in nazaj v ritmu poskočne glasbe. Prazna zabava za dneve, ko vam ni do kakšnih fizičnih naporov. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena 73

SAMI O SEBI

Zadnje čase sem igral The Shivah in Kingdom Elemental. The Shivah mi je zares všeč, ker je okolje, v katerega je igra postavljena, nekonvencionalno. V igri lahko vidim čudovito predstavljeno življenje v New Yorku: poudarek na židovski kulturi, tipično glasovno igranje in slog pisanje.

Joshua DeBonis je človek za neodvisno razvojno skupino Sortasoft. Njegova zadnja igra je Retro Records, ki jo lahko najdete na www.sortasoft.com

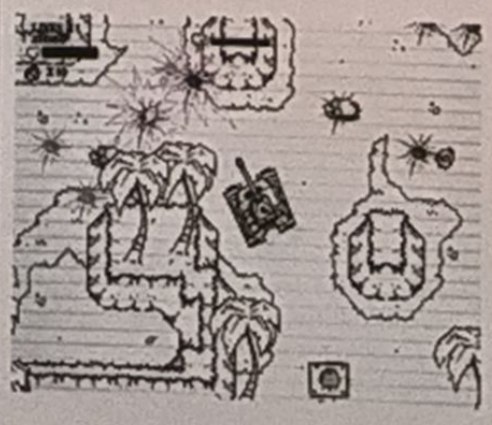
IZID/ŽE IZŠLO

Sketch Warriors 2

Na spletu www.kidswithmatches.com
Razvijalec Kids With Matches

Ste tudi vi že opazili, da so konceptne slike za igro večkrat precej boljše kot končani izdelek? Umetniške skice, ki jih najdete na uradnih spletnih straneh iger, kažejo neskončno več življenja kot na koncu zrenderiran rezultat. No, pa poglejte zdaj tole...

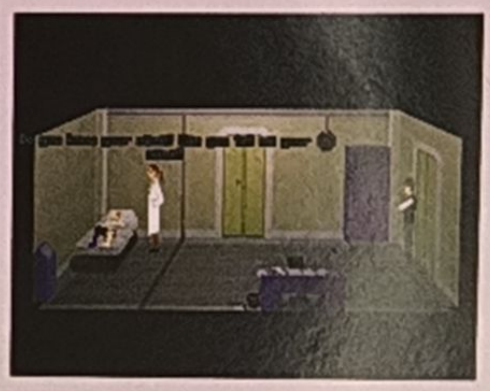
Navaden črtast list papirja, ki bi lahko bil utrgan iz vašega srednješolskega zvezka, je počečkan s slikami drevja, zgradb, tankov in vojakov.



Vaš na roke narisan vojak ima nalogo rešiti ugrabljenega predsednika in mimogrede razstreliti še kup čečkarij, ki predstavljajo (zelo) hudobne fante.

Stopnje so zasnovane dokaj bistro, sovražniki vam pogosto pripravljajo zasede, priboljški pa vam skušajo preusmeriti pozornost s prihajajočih tankov. Če iščete strelsko igro, ki bi se vsaj po izgledu razlikovala od množice, bi znalo biti tole ta pravo. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena 74



IZID/ŽE IZŠLO

6 Days a Sacrifice

Na spletu www.fullyramblomatic.com
Razvijalec Ben "Yahtzee" Croshaw

Zvrst pustolovskih iger ni mrtva, ljudje - iz teme zadnje čase vedno pogosteje udarjajo žarki svetlobe, od katerih je eden svetlejših gotovo "trilogija" Bena Croshawa v štirih delih o Johnu Defoeu. Gre za serijo pustolovskih iger v slogu pokaži-in-klikni, ki so bile ustvarjene s pomočjo dokaj popularnega orodja *Adventure Game Studio*.

Croshaw se je odločil za videz, ki spominja na klasične pustolovščine, ki jih je na trg v devetdesetih letih splavljala Sierra, tretji del serije, *Trilby's Notes*, pa se vrača v času še malo nazaj in uvaja tekstovni vmesnik. Najnovejši del in zadnje poglavje grozljivke se spet vrača s klasično interakcijo s pomočjo kazalca v slogu nekoč cenjene serije *Police Quest*.

Zgodba spremlja dogodke, ki sledijo umoru Johna Defoea celih 400 let v prihodnost. *6 Days* se tako dogaja leta 2189 in povezuje grozljive dogodke prejšnjih treh iger z lastno, tradicionalno odlično, zgodbo.

6 Days je izvrsten zaključek odlične zbirke iger, o katerih je vsaka temnejša od prejšnje. Priporočamo vsem, ki imajo dobre živce. ¤ **PCF**

PCFormat Ocena 87

IZID/ŽE IZŠLO

The Rise Of Atlantis

Na spletu www.terminalstudio.com/rise-of-atlantis.shtml
Razvijalec Terminal Studio

Nintendo DS je res našel samega sebe na področju miselnih iger s svojim pisalom za pisanje po zaslonu. Pa veste, kaj je še podobno tistemu pisalu? Miška [Kdo si ti, ki si tako dobro podučen o skrivnostih računalništva? - Aljoša] . Povrhu vsega pa PC ni omejen z miniaturnim zaslonom.

Tale zadeva je podobna *Zoo Keeperju*, divji igri, v kateri morate zamenjevati ploščice z živalmi in na kup spravljati enake. Tukaj je zamisli dodana še zgodba, po kateri skušate med pohajkovanjem po Srednjem vzhodu najti izgubljeni kontinent - Atlantido. Med igranjem morate na dno zaslona spraviti koščke zlomljenih artefaktov, istočasno pa lahko zbirate še raznovrstne priboljške.

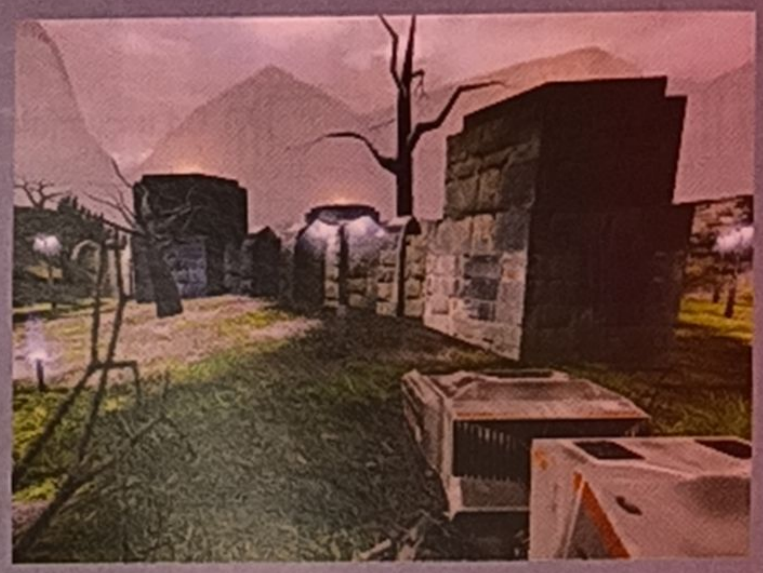
Sicer obstaja časovna omejitev, ampak je tako zelo "na izi", da nikoli ne boste panično skakali okoli kot pri vratu kastrirana kokoš. Nekatere bo pomanjkanje pravega tempa dolgočasilo, spet drugim bo všeč karakter igre, ob katerem se ves čas počutiš varno. Mi spadamo v prvo skupino, kam pa vi? ¤ PCF

Mešanje zvrsti Purge

Ne obstaja ravno veliko spletnih iger FPS/RPG. Nekateri so že pokazali, da križanje teh dveh žanrov deluje, a na splet se s to zamislijo ni veliko kdo podal. *Purge* je zato posebnež. Brezplačen posebnež.

Igro so razvili pri Freeform Interactive, uporablja pa pogon Lithtech Talon, postavlja pa se s konceptom popularnih več igralskih modov za prvoosebne strelske igre, ki mu dodaja nekaj lastnosti igranja vlog. Gre za znanost proti magiji, na voljo vam je osem različnih razredov likov, cel kup sposobnosti, ki jih morate pridobiti in 32 orožij, ki jih lahko uporabljate. Dvaintrideset!

Gre za unikaten pristop, ki ga pokonci drži skupnost. Poglejte na spletno stran www.purgeonline.net.



116 STRANI SAMO 5,22€

Fotografski vodič

DEL SERIJE

Popolnivodič

Od ustvarjalcev revije Digitalna Kamera
Revija za sodobnega fotografa

Izdelali smo ga z enim samim namenom: da bi vam pomagali izboljšati bližinske posnetke

Makro fotografija

Tehnične definicije vam sicer pomagajo na začetku, toda prava makro fotografija je vezana na kreativnost in slog

Za fotografijo s SLR fotoaparatom ne potrebujete makro objektiva. Izberite med skrbno kompozicijo ali množico dodatkov

Dramatična svetloba pod določenim kotom ustvari zanimiv posnetek

Nekatera pravila za fotografiranje hrane lahko uporabite tudi pri drugih vrstah subjektov

Zakaj cvetje? Zakaj makro? Odkrijte sami s prvim pogledom v barvit in zanimiv nov svet

Fotografija žuželk predstavlja svojevrsten izziv

Obrazi zahtevajo poseben pristop, zato se izogibajte predvidevajočim posnetkom v portretnem slogu

Ekstremno, a učinkovito retuširanje ni le ena od možnosti pri fotografiranju izdelkov - je bistven del postopka

Naročite se na prve tri izvode priročnika Fotografski vodič. 3 številke: Pokrajine, Kompozicija in Portreti za samo 13,56€ (3.249,52SIT)

Prihranite 2,09€ (500,00 SIT) in revijo prejmete neposredno na dom.

POKLIČITE 02 330 33 02, ALI PIŠITE NA
narocnine@digitalnakamera.net

PCF64/junij 2007

Delavnice

Sestavite, izboljšajte, uživajte

DELAVNICE

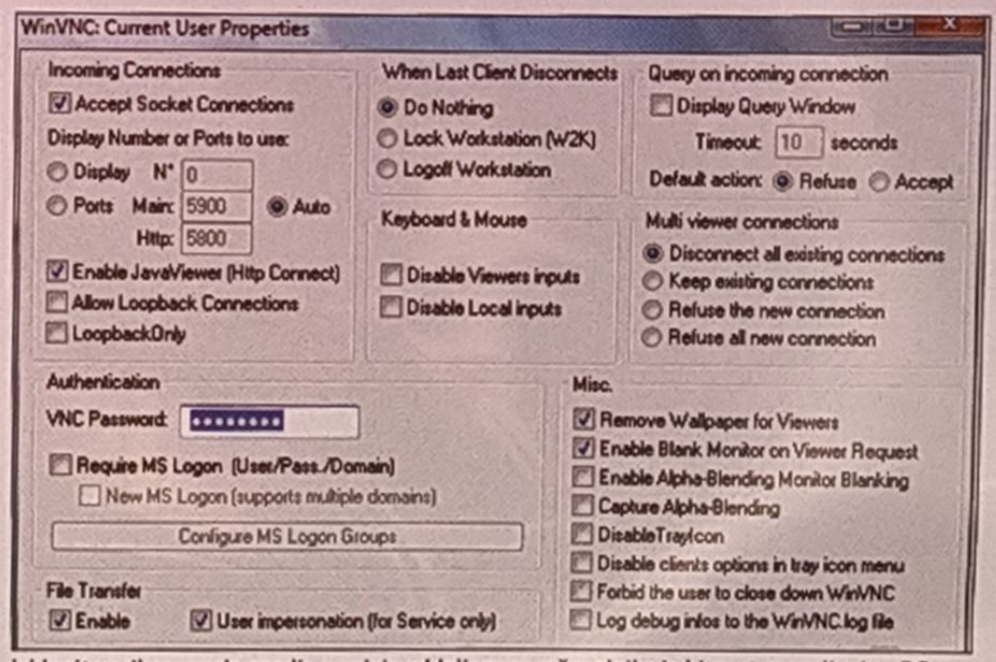
- DOSTOP DO PC-JA NA DALJAVO
- POSTANITE WIKIPEDIJEC
- PREDELAVA OHIŠJA
- NAREDITE PODCAST
- MEGA STROJ
- POSPEŠITE SISTEM

Uporaba PC-ja na daljavo

Če ne sedite za vašim PC-jem, to ne pomeni, da ne morete dostopati do datotek na njem

Ne glede na to, kako dober organizator ste, bo vaša človeška plat vedno našla način, da vam poruši natančno zastavljene načrte. Stavimo, da se lahko spomnite vsaj ene prilike, ko ste doma pozabili pomemben dokument ali pa prišli na predstavitev z napačno različico govora. Še pogosteje se vam verjetno dogaja, da bi nujno potrebovali dostop do domačega računalnika ali računalnika v pisarni, a ni pomoči, dokler dejansko ne prisopihate do njega. A, hvaljen bodi internet, obstaja rešitev, zaradi katere se vam ne bo več potrebno ločiti od vašega PC-ja.

Rešitev je tako preprosta kot je elegantna: Virtual Network Computing (VNC). Gre za programsko opremo namenjeno daljinskemu upravljanju, s katero lahko prevzamete nadzor nad vašim PC-jem s pomočjo drugega računalnika. Vsak ukaz s tipkovnico in miško se prenese do oddaljenega računalnika, grafični izhod pa je preusmerjen na monitor računalnika, ki ga trenutno uporabljate. Vse poteka točno tako, kot bi sedeli za svojim računalnikom, le da žal ne morete fizično dostopati do stvari, kot so vrata USB in pogon DVD. Odjemalec VNC lahko uporabljate za nadzor vseh funkcij vašega PC-ja, kar ni uporabno le za dostopanje do dokumentov na njem, ampak tudi za izvajanje tehnične pomoči na daljavo in nadzor strežnika, ki ga imate pospravljenega pod stopniščem.



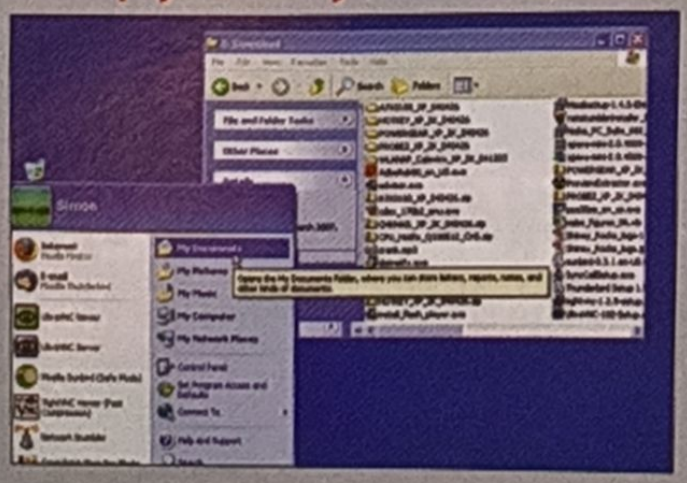
Izklopite prikazovanje ozadja namizja oddaljenega računalnika in hitrost upravljanja s PC-jem na drugi strani planeta se bo takoj opazno povečala.

Sistem VNC so prvi razvili pri AT&T, uporablja pa protokol Remote Frame Buffer (RFB). Sistem je odprtokodne narave, zato ni težavno najti brezplačno različico, še bolje pa je, da je zaradi uporabe Jave zadeva tudi neodvisen od platforme, na kateri se uporablja. To pomeni, da lahko, če se nahajate pri prijatelju, ki ima iz nekega čudnega razloga doma samo Applovega Maca, tudi od tam z lahkoto dostopate do svojega PC-ja.

Protokol je zelo preprost, pravzaprav samo pove odjemalcu, kaj naj nariše na zaslon, glede na podatke, ki prihajajo s strežnika. Ker pa gre le za veliko količino podatkov, je uporabljena tudi cela vrsta metod za stiskanje teh podatkov. Glede na to, kaj delate, morate zelo pazljivo izbrati metodo stiskanja, saj delate kompromise med hitrostjo in integriteto grafičnega prikaza.

VNC privzeto ni varen protokol. Sicer še vedno od vas zahetva geslo, vendar se to geslo pošilja v običajni tekstovni obliki, zato bi ga lahko kdo prestregel, možno pa je tudi razbijanje gesla z metodo surove moči. Na srečo *UltraVNC* podpira odprtokodni vtičnik namenjen kriptiranju, ki ne zakodira zgolj gesla, ampak vse podatke, ki se izmenjujejo, tako da njegova uporaba sploh ni neumna. Se pa to razvije v dodatne komplikacije, o katerih pa bomo spregovorili malo pozneje.

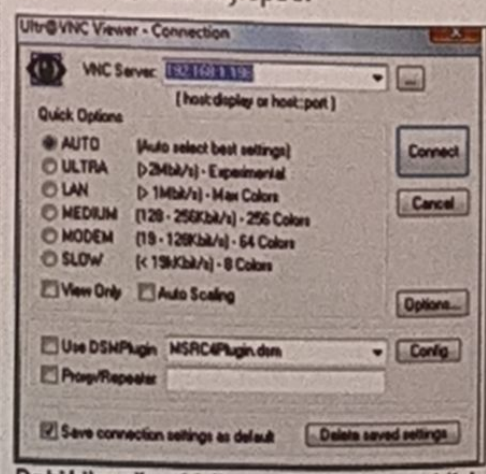
Dostopajte do PC-ja, ko niste doma



Naučite se na daljavo povezati z vašim domačim računalnikom ali računalnikom v pisarni in odpirati datoteke, brati elektronska sporočila in še kaj s pomočjo sistema Virtual Network Computing (VNC).

Izberite pravo različico

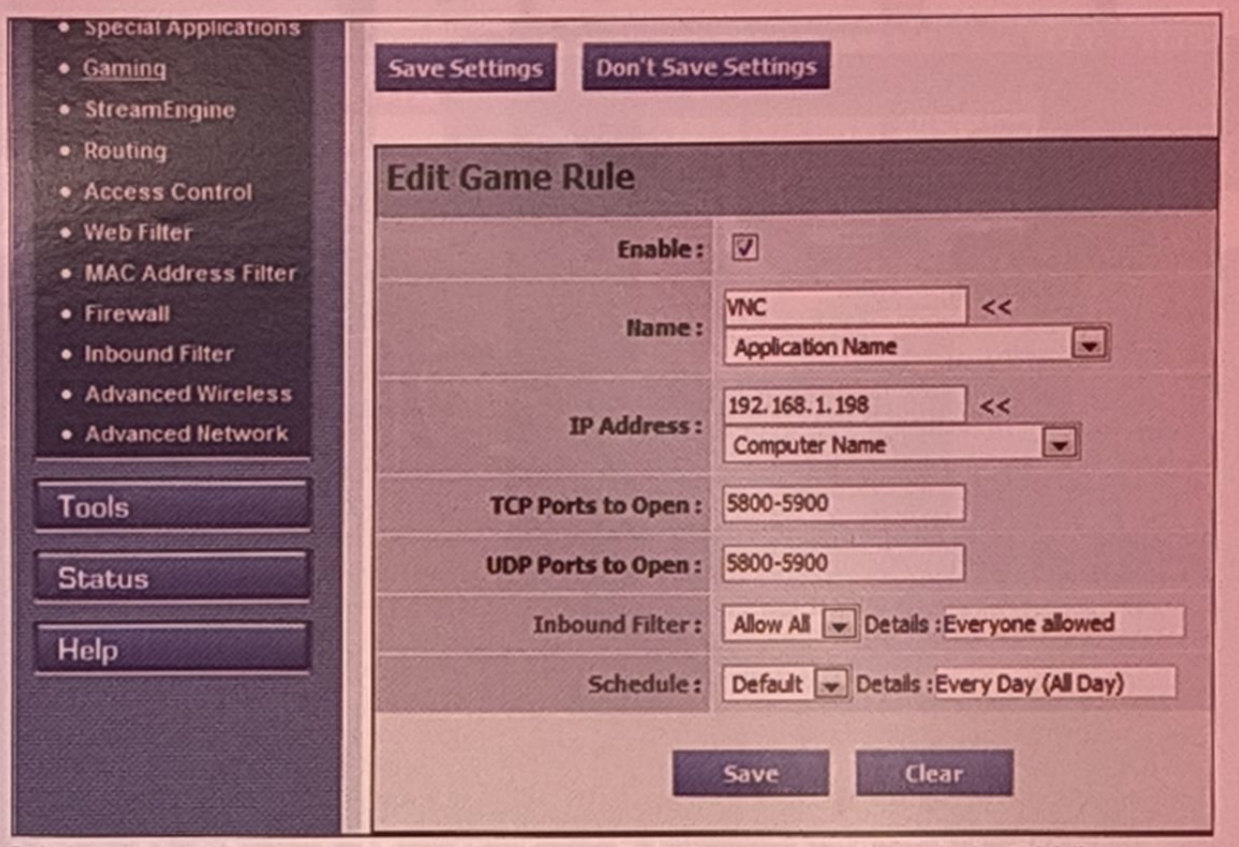
Ker je VNC odprtokodna zadevščina, obstaja cela vrsta različic, ki jih lahko snamete. Katero različico boste uporabili je vaša stvar. TightVNC (www.tightvnc.com) je denimo popolna rešitev za tiste sisteme, ki jim gre na tesno z viri, pozna pa tudi nekaj dobrih algoritmov za kompresijo podatkov. Če vam videz ne pomeni vsega, uporabite TightVNC v navezi z algoritmom za stiskanje po standardu Jpeg, ki je zelo hitro, a ne najlepše.



Da bi bile vaše oddaljene seje varne, uporabljajte brezplačen vtičnik za kriptiranje v programu *UltraVNC*, ki ga najdete na spletu.

ZRNO MODROSTI

Če želite dostopati do vaših datotek, ne želite pa imeti PC-ja vklopljenega ves čas, lahko uporabite pogon NAS, ki ima dostop do interneta, kot denimo Western Digitalov My Book, World Edition II. Uporabite lahko Microsoftovo orodje *SyncToy*, ki bo poskrbelo, da boste imeli na pogonu ves čas posodobljeno različico mape My Documents.



Da bi dostopali do oddaljenega računalnika zunaj domačega omrežja, boste na usmerjevalniku morali odpreti določena vrata.

TightVNC omogoča tudi uporabo dveh gesel - eno za delni dostop, kjer vam je dovoljeno samo branje podatkov (vnosi s pomočjo tipkovnice in miške so onemogočeni), druga pa za polni dostop, kar delno izboljša varnost. Prenos datotek je podprt, ampak samo v različici, ki je še v razvoju (in še ni povsem stabilna), zato se prepričajte, da ste namestili pravo. Splača se pogledati tudi *RealVNC* (www.realvnc.com).

UltraVNC (http://ultravnc.sourceforge.net) ima lepši uporabniški vmesnik kot *TightVNC* in je za odtenek bolj intuitiven, poleg tega pa podpira prenos datotek v vseh različicah. Uporablja poseben grafični gonilnik, ki zmanjša obremenitev procesorja, podpira pa tudi celo vrsto metod avtentifikacije. Kot smo omenili že prej, je kodiranje gesla sicer podprto, a samo z ločenim vtičnikom.

UltraVNC podpira tudi cel kup dodatkov, ki vam omogočajo zagon z enim samim klikom, priklop na oddaljeni računalnik izza dveh usmerjevalnikov in podobno. Oba, *TightVNC* in *UltraVNC*, sta brezplačna, nam pa je bolj všeč *UltraVNC*, zato ga bomo uporabljali tudi v naših primerih v tem članku.

Priklopite se

VNC je sistem sestavljen iz dveh delov: strežnik morate namestiti na oddaljenem računalniku, odjemalec pa mora biti nameščen na računalniku, za katerim boste sedeli in izvajali vso magijo. Večina odjemalcev VNC podpira tudi ogledovanje s pomočjo Jave, zato se lahko na oddaljen računalnik priklopite celo s pomočjo spletnega brskalnika. Da bi se priklopili na oddaljen računalnik, morate aplikacijo VNC namestiti kot storitev v Windows, da se bo zagnala skupaj s sistemom. Če boste namestili aplikacijo VNC na strežnik, ki je vključen ves čas, nastavite Windows tako, da bo prijava v sistem samodejna, nastavitve v BIOS-u pa spremenite tako, da se računalnik v primeru izpada električne energije ponovno vklopi sam, kakor hitro je to mogoče.

Nastavitev ni veliko, gre v glavnem za jasne reči. Najpomembnejša možnost je, da nastavite geslo za dostop - to naj bo nekaj čim manj očitnega, za dodatno varnost pa namestite še vtičnik za kriptiranje. Večino nastavitev lahko pustite kar na privzetih vrednostih, poskrbite pa, da bo obkljukana možnost Remove Wallpaper For Viewers. Tako se bo ozadje namizja strežnika samodejno nastavilo na privzeto modro barvo, ko se bo nanj priklopil odjemalec VNC, kar bo zmanjšalo količino podatkov, ki se prenašajo.

Preden se poskusite povezati na strežnik VNC, boste morali nekaj stvari spremeniti tudi v nastavitvah požarnega zidu usmerjevalnika in programskega požarnega zidu, če ju uporabljate. Če se povezujete znotraj lokalnega omrežja, ne bi smeli imeti večjih težav, morda boste morali nastaviti samo programski požarni zid. Zunanje povezave - se pravi tiste, ki pridejo prek interneta - bo umerjevalnik običajno blokiral, a tudi če jih ne, je dobra ideja, da nastavite pravilno odpiranje vrat in zagotovite povezavo brez težav.

Skozi vrata

VNC privzeto deluje prek dvojih vrat, ki pa jih lahko določite sami, če želite, ali pa če vaš ponudnik spletnih storitev blokira standardna vrata. Vrata 5800 se uporabljajo za povezave HTTP, za vaše seje z Javo, vrata 5900 pa uporablja odjemalec VNC. Ni druge, potrebno bo skočiti na usmerjevalnik. Običajno to poteka tako, da v spletni brskalnik vtipkate 192.168.1.1 in se prijavite v administratorsko okno.

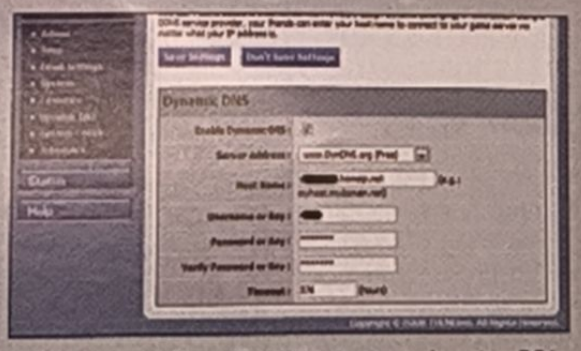
Naslednji korak je odvisen od vašega usmerjevalnika, iščete pa možnost, ki se imenuje Port Forwarding ali pa Virtual Servers. Tu morate nastaviti vhodna vrata, protokol in vrata, na katera se bo preusmeril promet. Določiti morate dve pravili -

Naredi to Povezava brez statičnega IP-ja

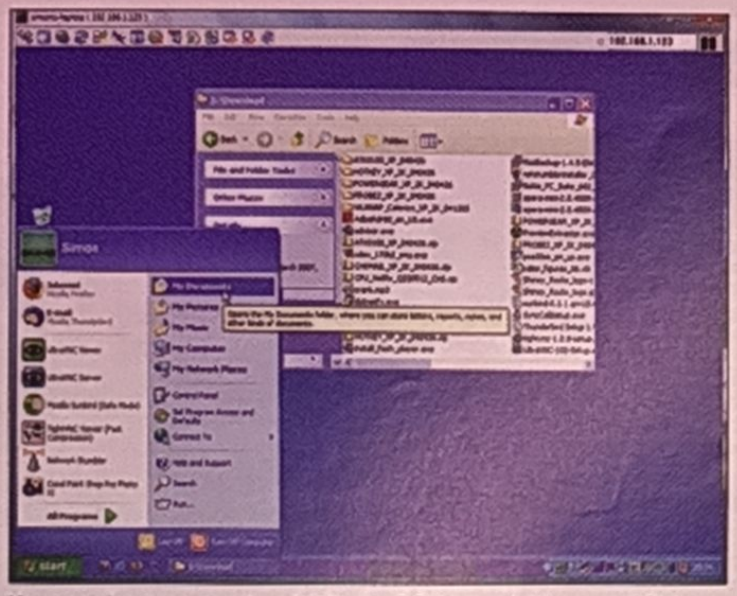
Zaradi varčevanja z naslovi IP je čisto mogoče, da doma nimate statičnega naslova IP (dobite ga, če se posebej dogovorite z vašim ponudnikom internetne pipice). Večina ponudnikov bo sprostila dinamični naslov IP, ki ste ga uporabljali, takoj ko se boste odjavili s spleta. Ko se boste naslednjič povezali na internet, boste zato seveda dobili drugačen naslov IP.

To je lahko težava za uporabnike ADSL-ja, saj morajo vsakokrat, ko se prijavljajo na internet, znova vzpostaviti povezavo. Če imate kombinacijo modema in usmerjevalnika, potem vam bo verjetno uspelo ustvariti povezavo, ki se ne bo nikoli prekinila, in tako obdržati naslov IP. V primeru kabelskega interneta modem običajno ves čas drži povezavo pri življenju. Če zmanjka električnega toka, pa vas seveda ne reši nobena črna magija - ko se boste spet prijavili na internet, bo vaš naslov IP drugačen.

Ker nimate nobene garancije, da bo vaš naslov IP ob vsaki prijavi identičen, se po pomoč zatečite na kakšno spletno stran, ki nudi storitev dinamičnega DNS. Ena od teh strani je www.dyndns.com, ki bo vašemu naslovu IP določila domeno, in če vnesete podatke v usmerjevalnik ali namestite programsko opremo, bdela nad vašim naslovom IP in dinamično osveževala DNS vaše domene, tako da se boste lahko vedno povezali na vaš PC, ne glede na to, kako se je IP le-tega spremenil.



Tudi če nimate statičnega IP-ja, lahko dostopate do svojega PC-ja.



Ko ste enkrat povezani z oddaljenim PC-jem, ga lahko uporabljate enako, kot če bi sedeli za njim.

eno za vrata 5800, drugo pa za vrata 5900 - pri obeh pa kot protokol izbrati tako TCP kot tudi UDP. Če vam vaš usmerjevalnik nudi možnost odpiranja vrat ("open ports") in posredovanja vrat ("port forwarding"), potem izberite prvo možnost. Na našem usmerjevalniku je odpiranje vrat delovalo bolje.

Da bi se priklopili na oddaljen računalnik, morate na računalnik, s pomočjo katerega boste upravljali na daljavo, zgolj namestiti odjemalec VNC. Če programske opreme na PC ne smete nameščati (recimo v pisarni ali na fakulteti), potem lahko snamete tudi izvršilno datoteko *TightVNC*, ki ne zahteva namestitve in jo lahko poganjate s pomnilniškega ključa.

Poženite odjemalec in vtipkajte naslov IP oddaljenega računalnika. V nekaj sekundah boste priklopljeni in sistem bo od vas zahteval geslo. Če ste spremenili privzeta vrata, potem boste morali na konec naslova IP pri prijavi vtipkati še vrata. Če ste denimo izbrali vrata 6000, morate v okence za prijavo natipkati naslov v slogu xxx.xxx.xxx.xxx:6000.

ZRNO MODROSTI

Pazljivo ravnajte z možnostjo varčevanja z energijo na PC-ju, do katerega želite dostopati na daljavo. Če greste v BIOS, vklopite možnost, da se bo računalnik samodejno zbudil iz varčnega načina, ko bo kdo do njega dostopal prek omrežja (Wake On LAN). So pa računalniki precej svojeglave zverinice, zato preverite delovanje zadeve, preden poskušate dostopati do PC-ja z drugega konca sveta.

Okno za prijavo ima vrsto nastavitev, ki jih lahko spremenite pred prijavo na oddaljeni računalnik, skrivajo pa se pod gumbom Options. Ena izmed najpomembnejših možnosti je določanje algoritmov za stiskanje, ki jih boste uporabljali. Možnost Tight pomeni najvišjo stopnjo kompresije, kar je uporabno pri počasnih omrežjih in je tudi privzeta vrednost za *TightVNC*. Pri možnosti Raw ni nobene kompresije, kar je uporabno le v zelo hitrih omrežjih.

Še ena nastavitev se nanaša na velikost prikaza. Če lokalni in oddaljeni računalnik uporabljata enako ločljivost, boste morali velikost prikaza zmanjšati na 90 odstotkov ali pa boste dobili na zaslon prikaz zaslona oddaljenega računalnika z drsniki ob straneh. Če je ločljivost lokalnega računalnika višja, potem lahko velikost pustite na 100% ali pa jo celo povečate.

Ko ste enkrat povezani, boste ugledali namizje oddaljenega računalnika v oknu, na vrhu zaslona pa vrsto ikon, ki vam omogočajo izvajanje različnih operacij, kot je denimo onemogočanje vnosa na oddaljenem računalniku, pošiljanje ukaza [CTRL]+[ALT]+[DEL] ali zahtevo po prenosu datoteke. Prenos datotek vam bo odprl novo okno in deluje na podoben način kot večina grafičnih odjemalcev FTP. Na levi strani je lokalni računalnik, na desni pa oddaljeni. Prosto lahko brskate po mapah in poiščete želeno datoteko, nato pa izberete, kam na lokalnem računalniku želite to datoteko prenesti in pritisnete gumb za sprejem. Seveda zadeva deluje tudi v nasprotni smeri, če želite kakšno datoteko poslati na oddaljen računalnik...

Viri

Za več podatkov o sistemih VNC in primerjalno tabelo lastnosti najbolj popularnih odjemalcev poglejte kar v vsemogočno Wikipedijo:
http://en.wikipedia.org/wiki/VNC

Če želite dostopati do PC-ja z vašega Pocket PC-ja, snemite paket *Pocket PC VNCViewer* s spodnjega naslova:
www.pcplus.co.uk/url/256mak6

Programček *.netVNC* lahko uporabljate na pametnih telefonih. Odjemalec boste našli na tem spletnem naslovu:
http://dotnetvnc.sourceforge.net/

Težko bi vam opisali, kako boleče je nadzirati vaš PC s pomočjo majhnega zaslončka mobilnega telefona, a če vam je svet mazohizma domač, poskusite programček *VNC2Go*, ki ga najdete na spodaj navedeni spletni strani. Nam ga je uspelo namestiti na telefon, ni se nam pa uspelo povezati, tako da težko podrobneje komentiramo:
www.freeutils.net/vnc2go/index.jsp

Zastonj je prepoceni

Če se vam zdijo brezplačni odjemalci VNC preveč okrnjeni, kar zadeva možnosti, lahko stegnete roke tudi v smeri katere izmed komercialnih različic. *RealVNC* (www.realvnc.com) poleg brezplačne različice ponuja tudi osebno različico in različico za podjetja. Različica za podjetja ima podporo za avtentikacijo z Mac OS in Unix ter prenos datotek z operacijskih sistemov Unix.

Lahko pa se odločite tudi za kak čisto drugačen sistem, kot sta na primer *Go To My PC* (www.gotomypc.com) in *LogMeIn* (https://secure.logmein.com). *LogMeIn Pro* ima dodano možnost tiskanja datotek oddaljenega sistema, možnost pošiljanja vabil drugim uporabnikom (ti lahko z vami delijo eno namizje, kar je idealno za spletne sestanke) in sinhronizacijo datotek, vendar je omejen na operacijski sistem Windows, kar zna komu iti v nos.

Za možnost priklopa na vaše namizje od koderkoli, res ni boljšega od programa *TightVNC* na ključku USB, ki ga uporabljate kot obesek za običajne ključe. ¤ PCF

Pogled na Nadzor doma na daljavo

Ne le, da boste lahko dostopali do vaših datotek na daljavo - če želite, lahko VNC uporabljate tudi za varovanje vašega doma in lastnine. Za interno rabo bo dovolj, če ostanete pri običajnih spletnih kamerah, a bodo te v tem primeru morale biti relativno blizu računalnika, saj je največja dolžina kabla USB 5m. V skrajnem primeru lahko to razdaljo povečate s pomočjo USB podaljškov ali pretvornikov USB-Ethernet.

Spletne kamere imajo pogosto priloženo programsko opremo, ki vam omogoča nalaganje posnetkov ali celo filmčkov v vašo spletno shrambo, dobra alternativa pa je uporaba programa *Orb* (*www.orb.com*), ki vam omogoča da predvajate avdio in video datoteke z oddaljenega PC-ja ali pa sprejemate sliko z njegove spletne kamere.

Če uporabljate boljši sistem kamer, ki so po možnosti nepremočljive in prirejene za snemanje v temi, si lahko brez težav sestavite kompleksnejši varnostni sistem. Vse, kar potrebujete, je primerna kartica za zajem - recimo takšna, kot jo prodajajo pri SFP Security (www.sfpsecurity.co.uk). Priložena programska oprema za zajem videa ima samostojen program za ogled videa, ki vam omogoča ogled in snemanje videa na daljavo, lahko pa do strežniškega programa dostopate kar s pomočjo *Internet Explorerja* in tam gledate, kaj kamere snemajo.

Paranoiki, zavarujte vaš dom s spletnimi kamerami in programjem za oddaljen dostop do njih.

NORMAN®
že 20 let na vrhu

PCFormat®

Naslednji mesec

Cell Factor: Revolution

Plus

Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

Supertest fotoaparatov

Čisto novi Call Of Duty!

Soočene TV kartice

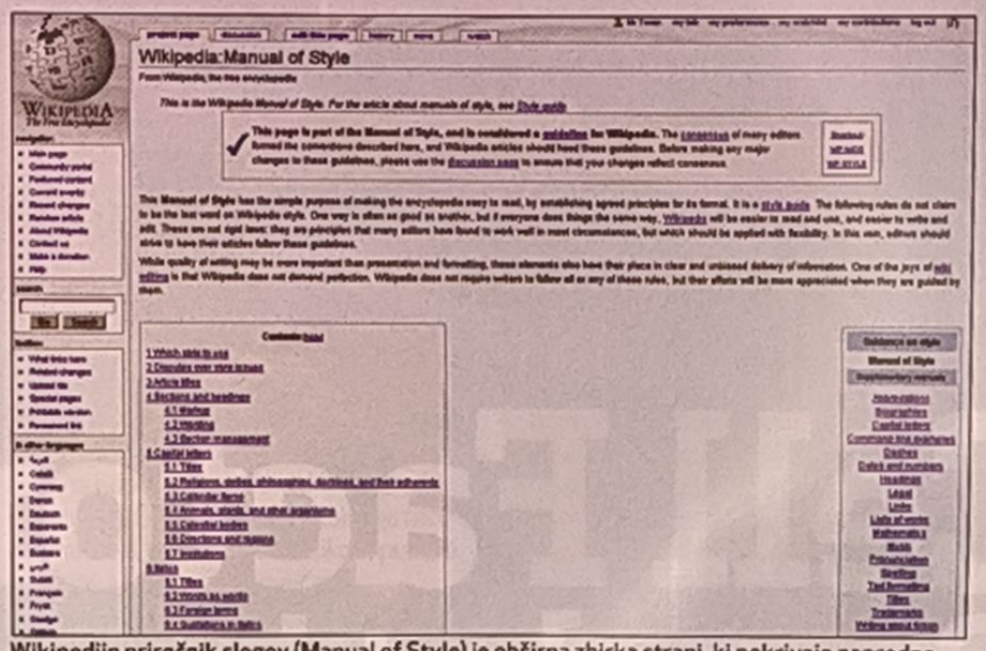
Intelov novi Quad-core

Na policah 1. julija

Postanite Wikipedijec

Pokazali vam bomo, kako lahko tudi sami aktivno sodelujete pri oblikovanju fantastične spletne enciklopedije in dodate pomembne podatke o vašem psu

Wikipedia morda res ni zrela, častitljiva dama, ki bi se oblačila v pastelne barve, verjetno pa bi morali iskati na vse pretege, da bi našli stran, ki je bolj v stilu ideje, poimenovane Web 2.0. Enciklopedijo ustvarjajo njeni uporabniki za druge uporabnike. Na nekaterih področjih je odlična, saj so prispevki dobro napisani in raziskani. Članki o tehnologiji, zgodovini in različnih panogah znanosti so na primer med najbolj zanesljivimi. Na drugih področjih pa prek vsebin strani vrejo politične bitke, uredniki se pričkajo okoli nepomembnih podrobnosti in vandalizem veselo cveti. Wikipedia, mikrokozmos širšega spleta, je hkrati živce parajoča in nepogrešljiva. Kljub njeni naravi, ki je odprta za urejanje, so nekatere raziskave potrdile, da je Wikipedia pravzaprav tako natančna kot povprečne komercialne alternative. A če v njej najdete napačne podatke ali pomanjkljivosti, je ena izmed redkih referenčnih virov, kjer lahko pri napakah ukrepate sami.



Wikipediin priročnik slogov (Manual of Style) je obširna zbirka strani, ki pokrivajo napredne tehnike urejanja. Poglejte si ga, če želite postati mojster vnašanja lastne vsebine.

Bonton Wiki

Wikipedia, ki je narejena s pomočjo skripte MediaWiki, ki temelji na jeziku PHP, ima lastno filozofijo, ki se imenuje "odprto urejanje" in temelji na enakih vrednotah kot odprtokodna programska oprema.

Želite urediti delo nekoga drugega? Na vrhu vsake strani je povezava za urejanje, v vsakem podrazdelku pa še nadaljnje povezave. Želite dodati novo stran? Najprej poiščite predmet v obstoječi podatkovni bazi. Če Wikipedia ne najde strani s tem imenom, vas bo obvestila, da lahko ustvarite novo stran. Vse, kar morate storiti, je, da kliknite možnost "Yes". Zavedajte pa se, da usmerjenost Wikipedie k skupnosti pomeni, da boste vnos vaših dodatkov morda morali upravičiti.

Wikipedia ponuja tudi obsežne vodiče in priročnike za uporabo in sodelovanje na strani. V tem članku vam želimo pokazati, kako se lahko lotite lastnega urejanja, sama Wikipedia pa ponuja lasten priročnik slogov (Manual of Style).

Wikipedio lahko ureja kdorkoli, ne glede na to, ali ima uporabniški račun ali ne. Vendar pa registracija uporabniškega imena prinaša določene prednosti. Z registracijo boste lahko sledili vašim prispevkom in jih bolj enostavno urejali, nameščali dodatne skripte in postavili lastno osebno stran. Čeprav lahko prispevke urejajo tudi anonimni uporabniki, pa bodo njihove vnose bolj verjetno temeljito pregledali izkušeni člani.

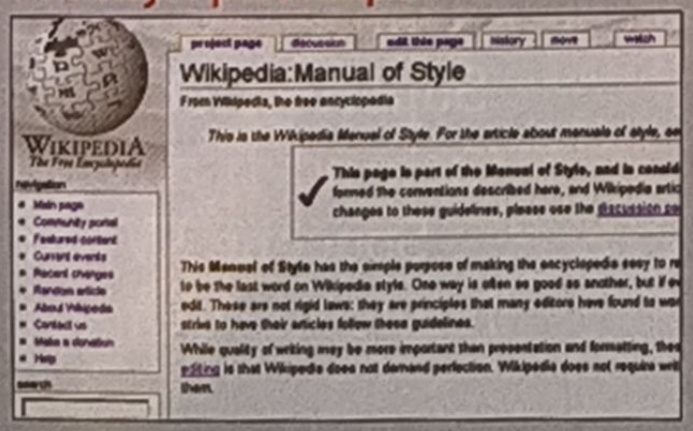
Igra v peskovniku

Urejanje obstoječih vsebin je lahko nekoliko zahtevno. Stran ima svoj lasten, po meri narejen označevalni jezik, ki se razlikuje od HTML. Dokler se ne privadite ročnega urejanja, obstaja velika možnost, da boste na tekoči strani ustvarili zmedo. In čeprav lahko članke povrnete v prejšnje stanje, boste morda deležni kritik bolj izkušenih uporabnikov. Če boste pokvarili preveč strani, pa se vam lahko zgodi, da boste izgubili pravice do urejanja. Zato je najbolje, da vadite urejanje s pomočjo Wikipediine strani "Sandbox" (možnost Wikipedie, ki omogoča vsakomur eksperimentirati z urejanjem Wikipediinih strani). To je posebna stran, na kateri lahko novi uporabniki izpilijo svoje veščine. Odpravite se torej na http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Sandbox.

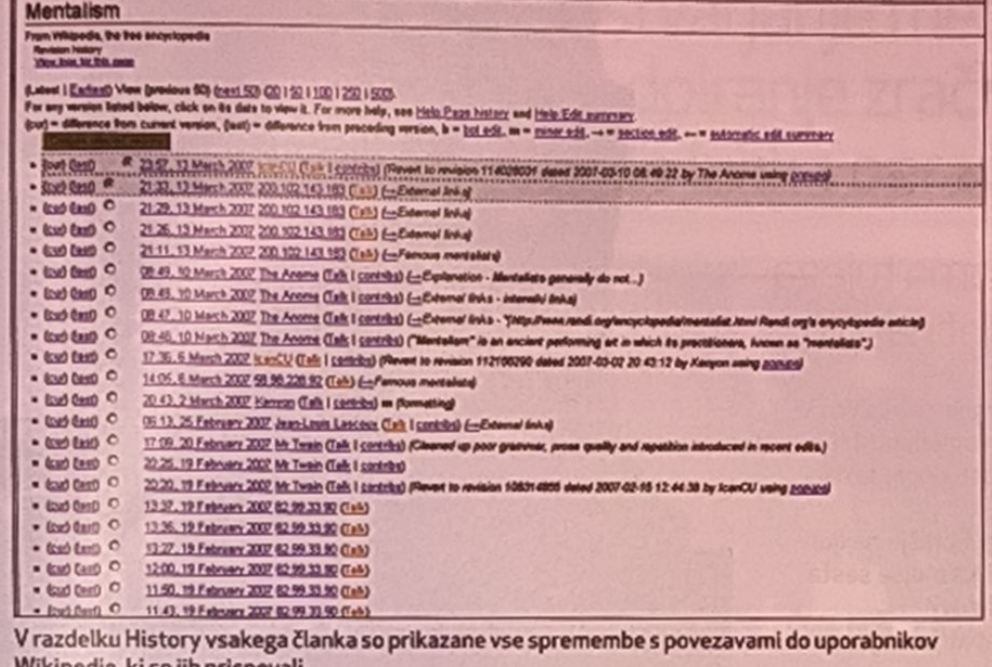
Kliknite na jeziček "Edit", nato pa vtipkajte ali prilepite tekstovno vsebino. Na tej točki si vam še ni treba beliti glave z dodajanjem označb, saj Wikipedia namesto vas samodejno ustvari oblikovanje odstavkov in vrstic. Ko želite spremembe potrditi, preprosto kliknite na gumb "Save Page". Najprej v polje "Edit Summary" vnesite kratko razlago narejenih popravkov, kar bo v pomoč drugim uporabnikom pri sledenju sprememb v članku, hkrati pa sodi med zaželeno obnašanje. Preden vaše spremembe shranite, se navadite uporabiti predogled strani s pomočjo gumba "Show Preview".

Z oblikovanjem besedila se vam ni potrebno posebej ukvarjati, saj zanj v glavnem poskrbi Wikipediina vgrajena slogovna predloga. Spremenite pa lahko debelino in slog besedila. Čeprav ima Wikipedia osnovna orodja za oblikovanje obogatenega besedila,

Sodelujte pri Wikipedii



Wikipedia je odprtokodna enciklopedija, pri kateri lahko sodeluje vsakdo. Tako lahko urejate obstoječe ali pa prispevate lastne članke. Pokazali vam bomo, kako lahko postanete čistokrvni Wikipedijec. Vsa potrebna orodja najdete na na spletu, naučiti se morate le nekaj osnovnih veščin in teorij.



V razdelku History vsakega članka so prikazane vse spremembe s povezavami do uporabnikov Wikipedie, ki so jih prispevali.

je veliko hitreje, če dodate označbe ročno. Če želite uporabiti krepko besedilo, ga morate postaviti v tri pare apostrofov, za ležeči tekst pa uporabite dva para, tako kot je prikazano na spodnjih primerih:

'''Krepko besedilo'''

''Ležeče besedilo''

Ustvarjanje seznamov je veliko bolj preprosto kot v golem HTML. Če želite ustvariti označeni seznam, enostavno pričnite vsak vnos z zvezdico (*), za oštevilčeni seznam pa uporabite "lojtro" (#). Sezname lahko ugnezdite tako, da povečate število zvezdic ali "lojter", kot si lahko ogledate na spodnjem primeru z okusom po sadju:

```
Sadje
* Jabolka
* Pomaranče
* Jagodičevje
** Jagode
** Borovnice
* Slive
```

Dodajanje povezav

Če stran, za katero želite dodati povezavo, že obstaja, enostavno vtipkajte njeno ime in ga obdajte z dvema oglatima oklepajema, kot na primer: [[Ime članka]]. Če povezava še ne obstaja, bo vseeno ustvarjena – s klikom na povezavo pa se boste prestavili na čisto prazno stran, ki jo lahko uredite. V primeru, da podobna tema z drugačnim imenom že obstaja, lahko povežete povezavo z besedilom, za katerega želite, da se prikaže. "Koroški naglas" lahko na primer povežete s člankom "Koroška slovenščina" tako:

```
[[Koroška slovenščina|Koroški naglas]]
```

Podobno kot v HTML se bosta v vašem besedilu prikazali le besedi "Koroški naglas", ki pa vsebovali povezavo na ustrezni članek.

Naredite to Ustvarite lastni Sandbox

Prednost Wikipediinega računa je, da lahko ustvarite lasten Sandbox, kjer lahko urejate in eksperimentirate. Našli boste vse vrste zmogljivih orodij; predloge, s pomočjo katerih boste hitro ustvarili specifične kategorije člankov, ukaze, ki stranem dodajo opombe in objekte postavitve, kot so vnaprej določene tabele, seznami in polja z vsebinami.

Če želite ustvariti lastni Sandbox, se vpišite v vaš račun in odprite uporabniško stran. Povezavo do nje boste našli na vrhu vsake Wikipediine strani, ko se boste vpisali. Če boste zagledali sporočilo, da nimate uporabniške strani, jo ustvarite zdaj. Uredite in dodajte želeno vsebino, za zdaj bo zadostovala kratka biografija, in se na to stran vrnite kasneje. Na konec spletnega naslova za vašim uporabniškim imenom v polju z vašim naslovom dodajte /Sandbox, nato pa pritisnite Enter. S tem ustvarite novo uporabniško podstran. Povezavo z vaše uporabniške strani ji dodate s kodo: [[/Sandbox]]

Uporabniško stran lahko kadarkoli poljubno urejate, saj obstaja zunaj Wikipediine hierarhije.

Wikipedijin oče je Jimmy Wales.

Za dodajanje zunanjih povezav je na razpolago več načinov, priporočljiva metoda pa je dodajanje poimenovanih povezav, tako kot v tem primeru:

```
[http://www.(vašadomena).si Tekst povezave]
```

Rezultat je prikazan v članku kot hiperpovezava z tekstom navedenim za spletnim naslovom. Spletni naslov lahko enostavno vtipkate v vaše besedilo, Wikipedia pa ga bo samodejno spremenila v povezavo.

Deli znotraj članka so definirani s pomočjo sintakse "==Naslov dela==", vsebina tega dela pa je prikazana spodaj. Vsak članek pričnite s kratkim odstavkom, nato pa razdelite vsebino na posamezne dele. Ko ste v članku naredili štiri dele, bo kar sama Wikipedia namesto vas samodejno ustvarila priročno kazalo.

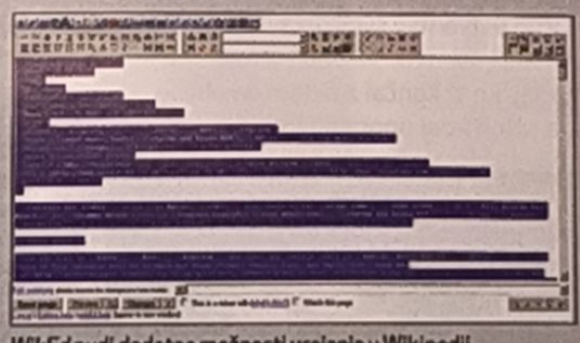
Nove članke lahko organizirate po kategorijah in si tako zagotovite, da bo vaše delo pritegnilo pozornost širšega kroga uporabnikov. Na dno članka, ki ga urejate, vstavite kodo [[Kategorija:Ime kategorije]] – kjer "Ime kategorije" zamenjate z imenom nove kategorije. Imena kategorij za slovensko Wikipedio lahko vidite na http://sl.wikipedia.org/wiki/Wikipedija:Brskanje, za angleško pa na http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Categorical_index.

Na vrhu vsakega članka so jezički za History (Zgodovina strani) in Discusion (Pogovor). Stran Discussion je namenjena razpravam o trenutnem članku. Na tej strani lahko sodelujete tako, da v katerem koli delu kliknete Edit (Uredite stran). Če želite svoj prispevek podpisati, štirikrat pritisnite tildo (tipko na levi strani tipke 1), s čimer boste dodali vaše ime in datum. ¤ PCF

Pogled na Obvezna Wiki orodja

Označevalnega jezika, ki ga uporablja Wikipedia, se je enostavno naučiti, na razpolago pa so vam tudi številna orodja za urejanje besedila. Izboljšate jih lahko z *WikEd*, dodatkom, ki deluje z *Mozilla Firefox*. *WikEd* ni samostojni paket ali vtičnik za brskalnik, temveč zunanji program JavaScript, ki ga morate namestiti na vašo uporabniško stran. Podrobna navodila boste našli na http://en.wikipedia.org/wiki/User:Cacycle/wikEd.

Ko se boste nalezli navdušenja nad Wikipedio, boste želeli namestiti *Navigation_Popups*. To orodje ponuja predoglede vsebin strani, ko postavite kazalec na povezavo v Wikipedii. Uporabne možnosti najdete v meniju "Actions", omogočajo pa vam, da hitro ustvarite nove teme, dodate vsebino na pogovorne strani, najbolj uporabna možnost med vsemi pa je, da hitro povrnete strani na prejšnje različice, kar je idealno, kadar imate opravka z vandali. Našli ga boste na http://en.wikipedia.org/wiki/User:Lupin/popupsdev.js. Uporabniki *Firefoxa*



***WikEd* nudi dodatne možnosti urejanja v Wikipedii.**

bodo najbrž raje uporabljali razširitve brskalnika. *Wikipedia Toolbar*, tako kot priljubljeni vtičnik *Web Developer*, ponuja hiter dostop do orodij za oblikovanje in postavitev, vključno z menijskim orodjem za ustvarjanje tabel. Poiščete ga lahko na wikipedia.mozdev.org. *Firefox 2* uradno ne podpira te razširitve, rešitev za to težavo pa lahko najdete na www.downloadsquad.com/2006/09/01/firefox-2-making-your-old-extensions-work.

Moj stvor...

Enkrat vam za spremembo predstavljamo tujega predelovalca ohišij, ki vam lahko služi kot navdih

Paul Capello profesionalno predeluje ohišja že od poletja 2000. Ima več kot 23 let izkušenj v modelarstvu, rokodelstvu in ustvarjanju posebnih učinkov. Njegova tu predstavljena modifikacija na temo *Doom 3* je projekt resnično gigantskih dimenzij in predstava njegovih jeklenih živcev.

Te je kdo prisilil v njegovo izdelavo?

He, ravno sem končal s pisanjem svoje prve knjige, ki sem jo panično metal skupaj šest mesecev, in naenkrat sem začutil, da moram ustvariti ohišje za PC, ki bi mi ponovno zbistrilo um. Ideje in kreativne vizije so kot prikazni: vedno so tam, v kotičku uma, se izmikajo in jih je težko opaziti, kar pa ne pomeni, da se jih ne moremo zavedati in jih negovati. Šele ko te začno preganjati, se čutiš popolnoma zavezanega temu, da jih poslušaš in jim dovoliš, da te vodijo skozi proces ustvarjanja. Na kratko: pri odločitvni nisem imel veliko izbire. Prijelo me je, ohišje je želelo biti ustvarjeno in vesel sem bil, da sem se lahko podal na to pot.

Si navdušenec nad *Doom 3* ali, kot mi, misliš, da je tvoja predelava ohišja še boljša, kot originalna id-jeva igra?

Priznam, nisem poseben igralec. Moja ljubezenska afera z igrami se je končala, ko sem enkrat leta 1986 v lokalni igralnici obrnil *Spy Hunterja*. Ko so izdali *Doom 3*, sem preigral le nekaj stopenj in ugotovil, da lahko iz njega črpam navdih za ustvarjanje nečesa, kar se bo poklonilo temu, kar serija *Doom* predstavlja množici igralcev. Barve, teksture, atmosfera na Marsu in svetloba (ali pomanjkanje le-te). To je v meni resnično prebudilo kreativneža.

Si se že na začetku odločil za uporabo zaslona LCD? Si mislil, da ti bo zlahka uspelo ali da boš imel težave?

Če je možno, potem zaslon v svojih projektih vsekakor uporabim, najsi gre za stranko ali izdelek, ki ga delam zase. S perspektive vizualnega oblikovanja to omogoča, da modifikacija izstopa, je funkcionalnejša in vzbuja pozornost, tudi kadar je glavni monitor izklopljen. Vgrajeni monitorji z zaslonom na dotik tudi sicer statični modifikaciji dodajo nekaj kinetične energije, privlačijo poglede in vsakdo, ki si ogleduje ohišje, ne bo mogel odmakniti pogleda nanj.

Kaj ti je bilo pri izdelavi ohišja najljubše? Sama zasnova ali kasnejše sestavljanje posameznih delov?

Najtežavnejši del ustvarjalnega procesa je bilo vsekakor sestavljanje. Brskanje skozi stotine majhnih delčkov, da bi našel ravno pravega. A v neki točki to delo postane prav sproščujoče, že skoraj meditativno. Tvoje oči in prsti brskajo in sestavljajo delčke skupaj v popolno ravnotežje in harmonijo. Najbolj všeč pa mi je vseeno bilo, ko sem pričel ohišje barvati. Šele ko sem pričel nanašati različne odtenke in se igral s sencami ter poudarki, sem uvidel, kakšne podrobnosti bo to ohišje imelo. Takrat ponavadi tudi vidiš, da so bile odločitve, ki si jih sprejel med razmišljanjem, v katero smer naj greš naprej, prave. Še vedno pa se tu in tam znajdem s sprejčkom v roki in rad popravim kakšno malenkost.

Zračniki so še posebej izstopajoča značilnost. Si se zelo mučil z njimi?

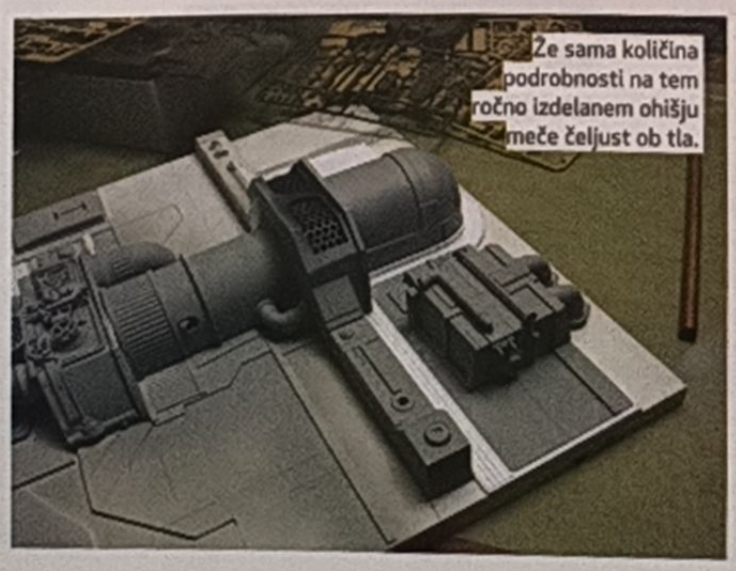
Premikajoči se deli ohišja so mi vzeli veliko premisleka in z njimi sem dosti eksperimentiral. Nekaj mehanskih delov sem pobral iz starih pogonov CD-ROM, največ pa sem jih moral kar sam ročno ustvariti v svoji delavnici.

Ali zdaj, ko si končal z delom na ohišju, tega sploh kdaj uporabljaš? Kaj pa se skriva znotraj te milo rečeno impresivne zunanjosti?

Jasno, da ga občasno poženem in, če drugega ne, nadgradim operacijski sistem, odigram stopnjo kakšne igre ali se prepustim užitkom večigralstva. Po tistem, ko sem končal z delom na ohišju, sem ga pustil zagnanega nekaj dni in opazoval, kako se greje njegova notranjost in preverjal komponente, ki so vodno hlajene. Uporabil sem tudi namestitev v obliki črke T, kar mi omogoča preprosto menjavo tekočine.

Zgoraj Lep poklon zapuščini igre *Doom 3* v vsej svoji veličini!

> "Največ mehanskih delov sem moral kar sam ustvariti v svoji delavnici"



Že sama količina podrobnosti na tem ročno izdelanem ohišju meče čeljust ob tla.

Misliš, da bi karkoli napravil drugače, če bi se moral lotiti tega projekta še enkrat od začetka?

Ne verjamem, vem pa, da bi imel olajšano delo, če bi se že v štartu polotil modifikacije z večjim ohšjem. Če drugega ne, bi laže setavljal vse tiste delčke skupaj. Antecov LanBoy je dobro ohišje, a ne sodi med največja, kar jih lahko kupiš.

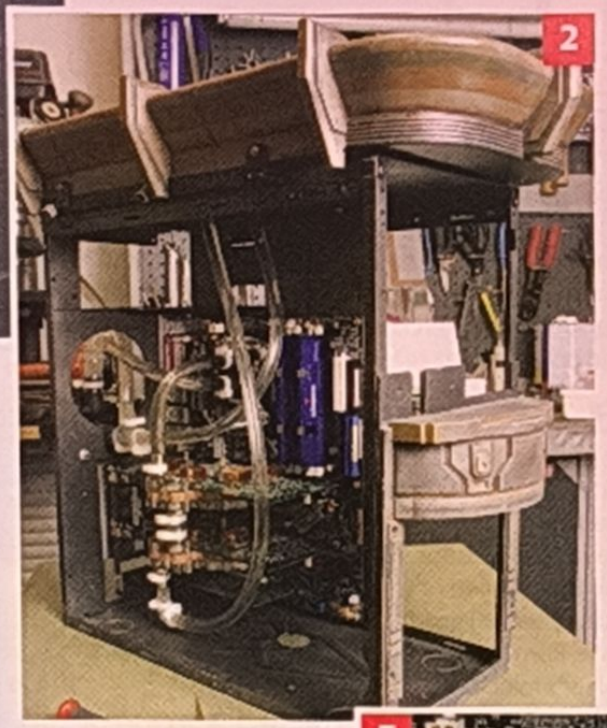
In tvoji načrti za prihodnje modifikacije ohišij? Je že kaj na vidiku?

Želim ustvariti brezžični kuhinjski računalnik, ki bo imel vgrajen zaslon, občutljiv na dotik, čitalec za kodo in dodatne večpredstavnostne značilnosti. Muči pa me tudi ohišje, ki bi ga ustvaril po tematiki igre *Halo*. Z veliko, veliko delčki.

Paulovim mnogim projektom lahko zlahka sledite na spletni strani www.thebestcasescenario.com

"Ustvarjanje mehanizma za odpiranje zračne lopute ni bilo lahko opravilo"

1


2

GLAVNI IZZIV 01

Odpiranje in zapiranje

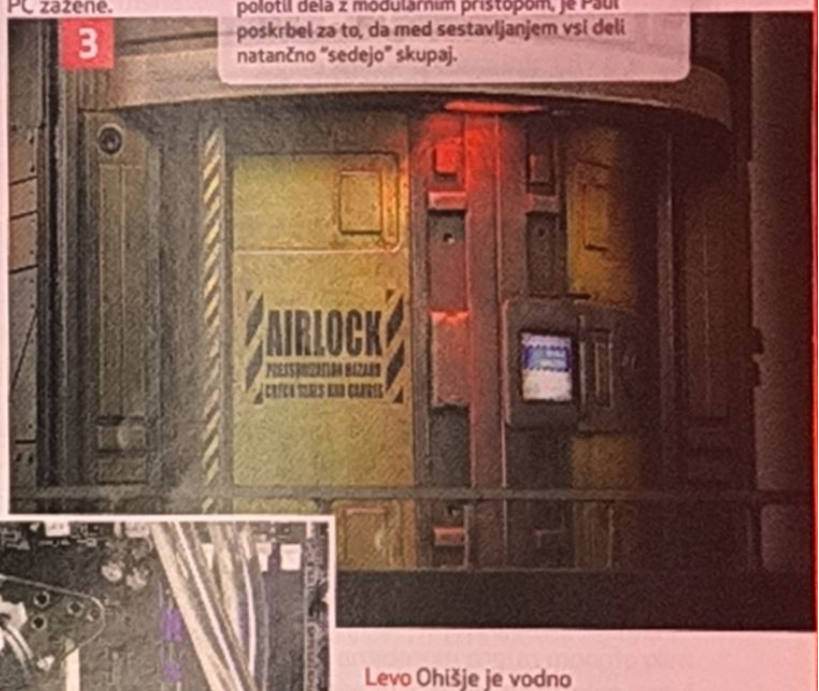
Zračna loputa in vrata sta dve samostojni enoti, ki ju je moč odstraniti z ohišja. S tem, ko se je polotil dela z modularnim pristopom, je Paul poskrbel za to, da med sestavljanjem vsi deli natančno "sedejo" skupaj.

Spodaj Zračna loputa se odpre - z zvočnimi učinki - nakar se PC zažene.

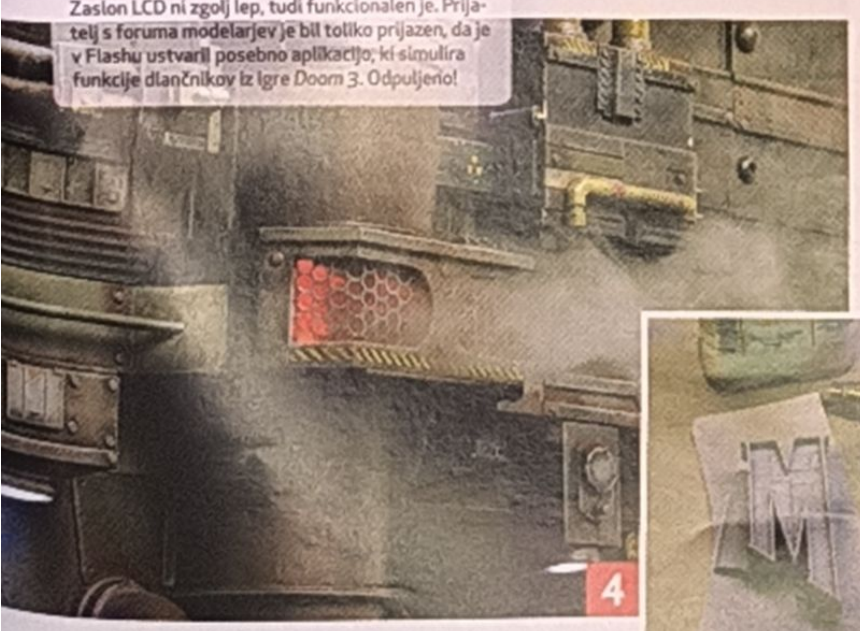
GLAVNI IZZIV 02

Imaš pošto, runkelj!

Zaslon LCD ni zgolj lep, tudi funkcionalen je. Prijatelj s foruma modelarjev je bil toliko prijazen, da je v Flashu ustvaril posebno aplikacijo, ki simulira funkcije dlančnikov iz igre *Doom* 3. Odpuljeno!



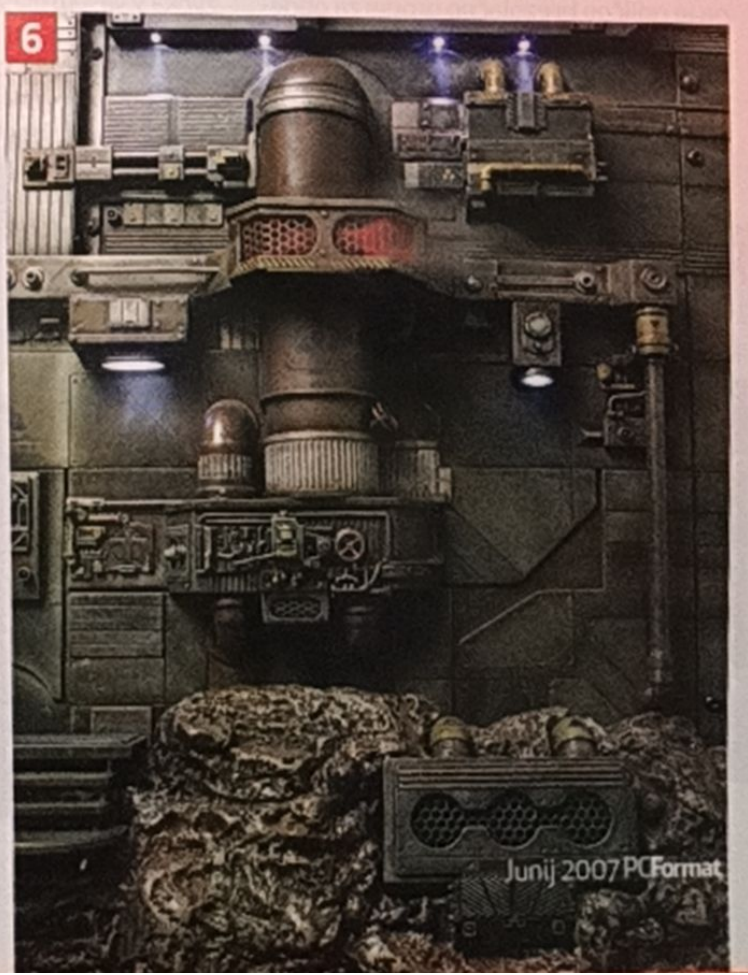
3


4

5

Levo Ohišje je vodno hlajeno in njegovo delovanje je neslišno.

Spodaj Diode dajejo ohišju karakter in pritegnejo pogled k bolj zanimivim delom te mojstrovine.


6

Kaj sem storil...

Začel sem z igranjem igre *Doom* 3 in se seznanil z arhitekturo okolja, nakar sem se lotil ojačitve ohišja Antec Super Lanboy (1), ki je bilo tega potrebno, če naj bi preneslo težo dodatkov (2). Zdaj sem se lotil osnov in ustvaril prostor za optični pogon, 5,25-palčne odprtine pa sem rezerviral za zaslon LCD.

Ustvarjanje mehanizma za zračno loputo ni bilo lahko (3), zasnovan pa je tako, da se odpre, ko prižgete računalnik (obenem se slišijo tudi posebni zvočni učinki). Zgradil sem poseben in zapleten škarjasti mehanizem iz aluminija.

Naslednja stopnja razvoja je bila lažja, a nič manj časovno pogubna, saj sem moral ohišju vliti verodostojen videz (4).

Če le imam to možnost, potem v ohišje vgradim zaslon LCD. Ohišje *Doom* 3 seveda ni moglo biti izjema, prav tako pa sem želel, da bi bilo vodno hlajeno (5), zato sem se hlajenju pričel posvečati že na samem začetku. Ko je bilo srce sistema končano, sem se lahko z velikim veseljem posvetil vsem podrobnostim (6) – to od časa do časa še vedno rad počnem. Mislim, da mi je uspelo.

Naredite podcast

Si želite, da bi vas slišal vse svet? Če se boste zadeve lotili resno, vas bodo ljudje dejansko poslušali z veseljem. Berite naprej, o, skeptiki...

Ne dvomimo, da ste že naleteli na koncept podcastinga. Tradicionalni radio prestaja dolge smrtne muke, medtem ko glas ljudstva prevzema vodstvo, zato je napočil čas, da svet sliši tudi vaše cviljenje. Začnimo z najpomembnejšo pripombo: nihče vas ne bo poslušal, če se zadeve ne boste lotili resno. Pred snemanjem boste potrebovali primerno opremo, orodja za postprodukcijo in vsaj občutek za to, česar se boste lotili.

Najprej si poglejmo opremo. Zadostoval bo v bistvu kakršenkoli PC. Za vsakega udeleženca v procesu snemanja boste potrebovali mikrofon (in v idealnem primeru slušalke). Mikrofoni profesionalne kakovosti so sicer krasna stvar, če pa nimate denarja, bodo delo dobro opravile tudi na pol spodobne slušalke z mikrofonom za igre; morebitne pomanjkljivosti mikrofona lahko odpravite po snemanju, številne slušalke z mikrofonom pa so opremljene s priključki USB, tako da lahko po potrebi povečate število vhodov na vašem PC-ju. Za programsko opremo vam ne bo treba plačati niti centa: *Audacity* (audacity.sourceforge.net) je brezplačen in za podcaste kot naročen, *Levelator* (gigavox.com/levelator) pa je odlično brezplačno orodje za obdelavo posnetega materiala.

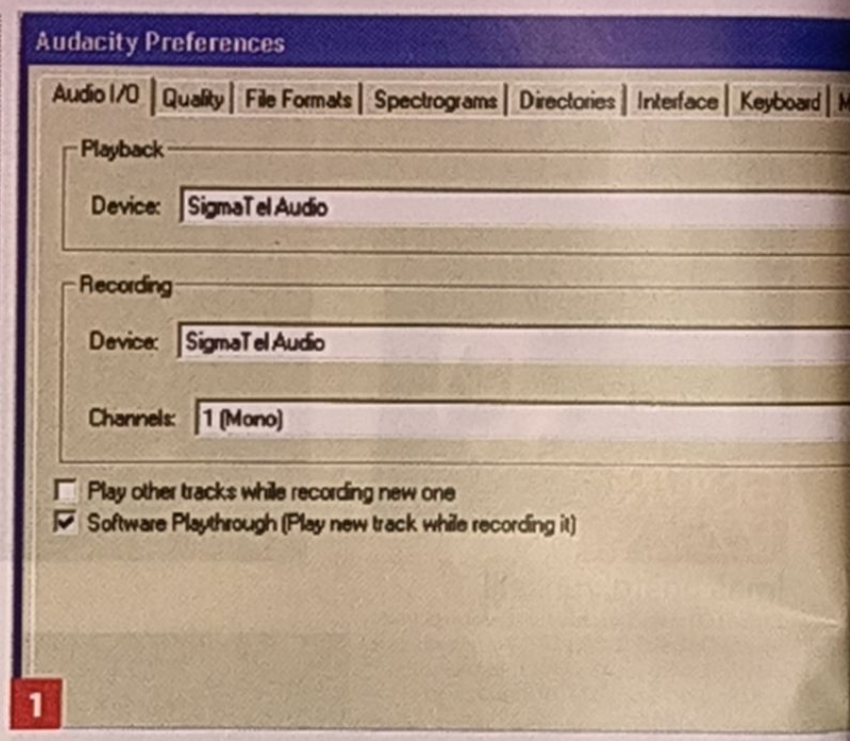
Če boste snemali vaš podcast s pomočjo enega samega studia, ne boste potrebovali ničesar drugega. Tisti, ki želite snemati iz Skypea ali podobne storitve VoIP, boste opazili, da *Audacity* takšnih pogovorov ne posname najbolj ustrezno. Omislite si orodje *Virtual Audio Cables* (software.muzychenko.net), komercialno aplikacijo, ki bo delo opravila brez težav.

Dosledno in odločno

Nato boste morali izbrati ustrezni format. Nikar si ne mislite: "Ah, bom že improviziral sproti," ker vas bomo sodelavci *PCF* izsledili z zarjavelo bojno sekiro, če bomo morali še enkrat poslušati nesmiselna blebetanja, ki se pretvarjajo, da so podcast. Sploh veste, kaj naj bi bila tema vašega podcasta? Ne? Odločite se, in to kmalu. Določite, kako boste stvari razporedili, koliko časa boste posvetili posameznemu segmentu in kaj boste povedali na določenih točkah. Načrt zapišite na list papirja, ki vam bo med snemanjem služil kot referenca. Če ste se že odločili, o čem boste govorili naslednjič, o tem obvestite vaše poslušalce; to je preprosta taktika, ki vam lahko pomaga pridobiti občinstvo, ki si ga tako želite. In nikar ne pozabite govoriti razločno, umirjeno in neprisiljeno. Pri tem vam pravzaprav ne moremo pomagati, s predpripravami pa se lahko vsaj znebite paničnega prizvoka v vašem glasu.

Morda ste razmišljali, da bi posneli podcast, ki bi bil v celoti glasben. Naš preprost odgovor je, da na to raje pozabite, če nimate dostopa do velike zbirke skladb, ki so jim potekle avtorske pravice. Zakoni, ki veljajo za tradicionalni radio, so se zažrli tudi na področje oddajanja vsebin na internetu, kar pomeni, da boste za vsako predvajano glasbo morali plačati ustrezne pristojbine, če boste v svoj podcast brez dovoljenja vključili avtorsko zaščiteno glasbo, pa vas lahko doletijo težke kazni. Enako velja za posamezne vložke, glasbene prehode in glasbo za ozadje. Če ste vsaj malo glasbeno nadarjeni, lahko ustvarite lastno glasbo, na straneh, kot je archive.org, pa najdete pestro izbiro avtorsko nezaščitene glasbe in glasbe pod licenco Creative Commons.

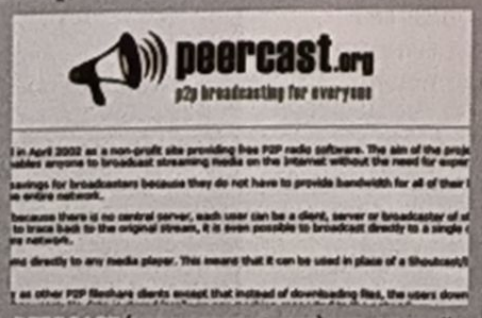
Naslednji mesec si bomo ogledali postopek nalaganja in oglaševanja vašega podcasta, ki pa se ga lahko brez večjih težav lotite tudi sami. Zapomnite si, da ne boste nikoli zadovoljni že z vašim prvim poskusom, vendar nikar ne odnehajte in čez nekaj mesecev boste služili na kupe denarja. ¤ PCF



Podcasti v živo!

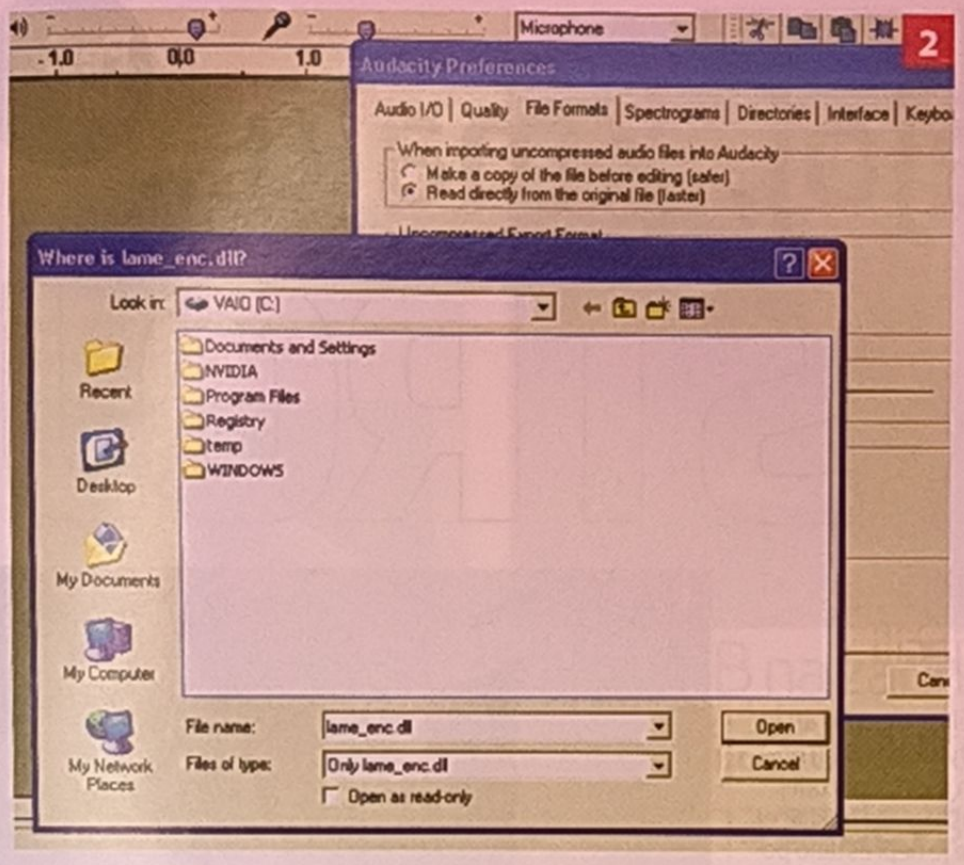
Podcasti se morda zdijo univerzalni medij, da bodo vaše govorne blodnje na internetu slišane (in, kdo ve, morda tudi cenjene) pa lahko poskrbite na več načinov.

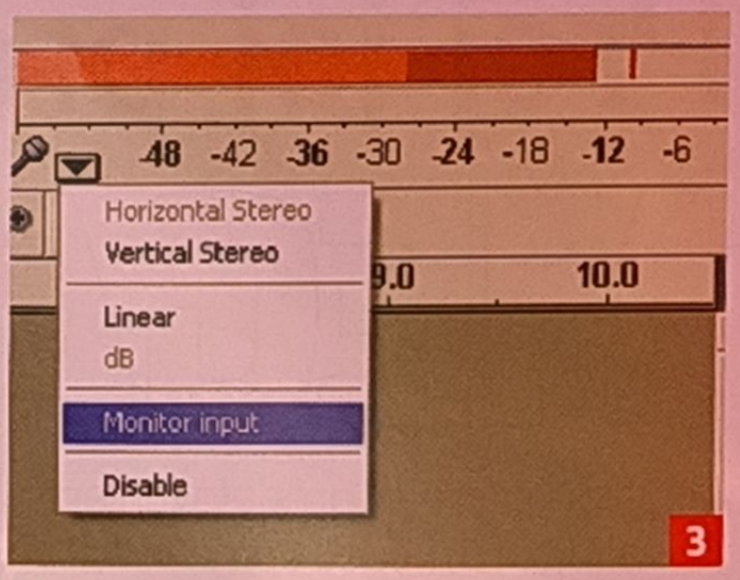
SHOUTCAST (www.winamp.com) je vreden ogleda, če imate majhno občinstvo, omogoča pa prenos posnetkov slabše kakovosti v živo.



PEERCAST (www.peercast.com) vam omogoča dodatno širjenje vaše mreže, ne da bi se zato morali žrtvovati hitrost nalaganja.

"Zakoni, ki veljajo za tradicionalni radio, so se zažrli tudi na internet"





Tehnika uporabe Audacity

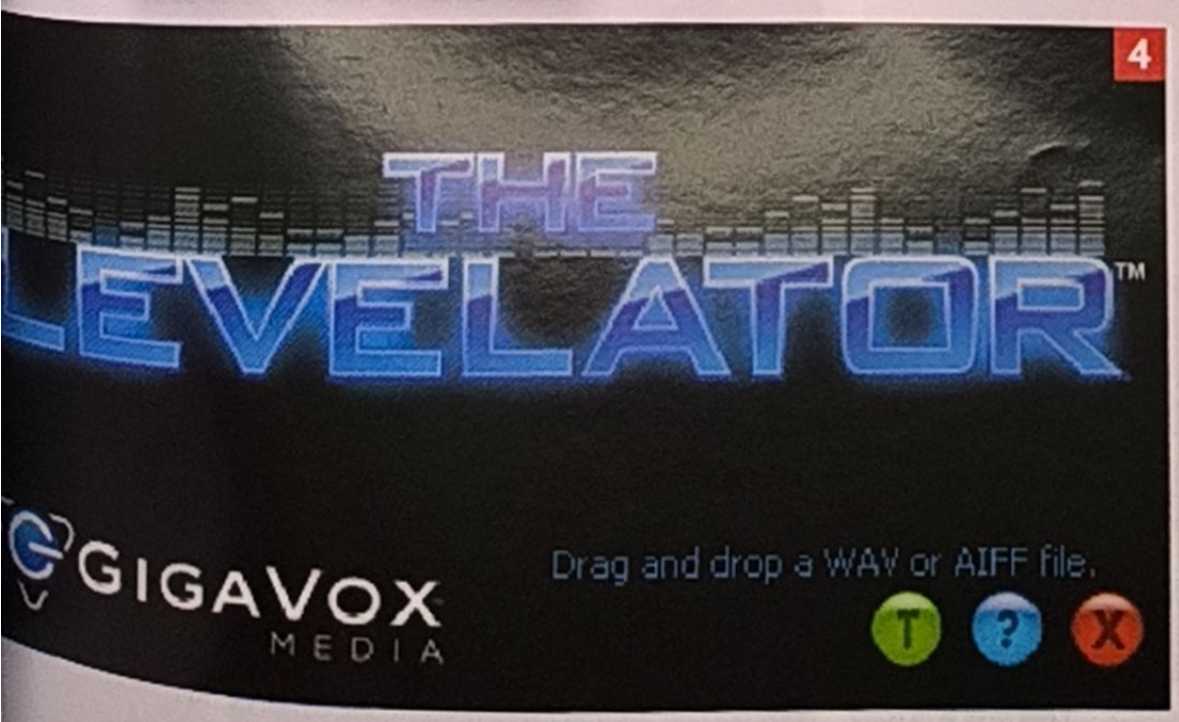
Priključite vaš mikrofon in slušalke, poskrbite, da snemate v tihem okolju, in izklopite zvočnike. Zaženite *Audacity*, poiščite Edit > Preferences in nastavite napravi za predvajanje in snemanje (Playback and Recording devices) na vašo zvočno kartico. (1). Aktivirajte tudi možnost Software Playthrough, ki posreduje zvok, posnet z mikrofonom, nazaj v slušalke za lažji nadzor. Kliknite na jeziček Quality in naredite posnetke pri nastavitvah 44.100Hz in 16-bit, kliknite jeziček File Formats, kliknite na Find library, usmerite *Audacity* na lame_enc.dll in kliknite OK (2). Nato je potrebno nastaviti še jakost snemanja - kliknite na puščico, ki kaže navzdol, zraven mikrofona v orodni vrstici, in kliknite Monitor. Govorite glasno v mikrofon in povlecite drsnik za glasnost, dokler ni indikator skoraj poln, pri tem pa ne sega prek desnega roba (3). Čiščenje vašega posnetka je relativno enostavno. Iz *Audacity* ga izvozite kot datoteko WAV, nato pa namestite in odprite *Levelator* in povlecite datoteko v okno. (4) *Levelator* bo uskladil glasnost in prečistil zvok, datoteko pa lahko nato spet spet odprete v programu *Audacity*. Obrežite robove posnetka, po želji dodajte še nove glasbene vložke in nato vse skupaj izvozite kot zvočno datoteko MP3. Tako, pa smo opravili!

BREZ OKLEVANJA

Čas je za snemanje

Nekajkrat globoko vdihnite, zgrabite zapiske in se pripravite. Če niste dovolj pripravljeni, počakajte s snemanjem, saj bo v nasprotnem primeru vaš podcast posejan z neprijetnimi premori. Odkašljajte se, še enkrat globoko vdihnite in pritisnite gumb za snemanje. In sedaj posnamite vaš podcast. Enostavno, ne?

"Čiščenje vašega posnetka po obdelavi z Audacity je relativno enostavno"



Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

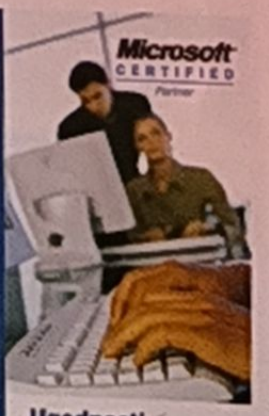
Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji

Birokrat
Za Microsoft® Windows®



Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

Peti del

Prej joj prejoj, kmalu... MEGA STROJ

Naša odisejada s predelovanjem ohišja se nadaljuje. Ta mesec bomo vrtali in vijačili

Temu staremu ohišju je manjkalo nekaj dodatkov, ki so del standardne opreme modernih ohišij, a zahvaljujoč našemu amaterskemu vrtenju orodja, gredo zadeve počasi na bolje. Na eno stran smo vgradili pleksi steklo, v notranjosti utripajo luči, ta mesec pa bomo dodali še uporabne vhode na lahko dostopno lokacijo.

Kaj boste potrebovali?

- Razširitev z vrati USB
- Vrtalnik
- Barvno razpršilo
- Ustrezne vijake in matice

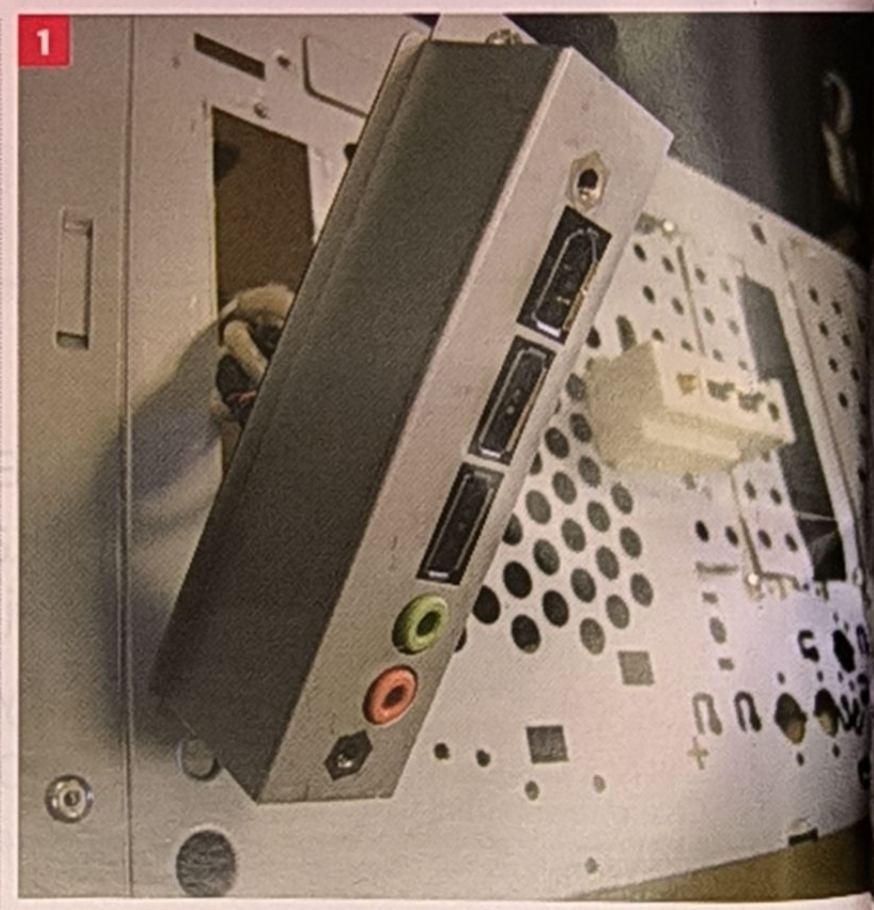
Iz lastnih izkušenj lahko povemo, da vrat USB ni nikoli dovolj, še posebej, če ste podobni nam in želite imeti hkrati na računalnik priključenih več zunanjih pogonov, ventilatorjev in električnih odej. Nekatere naprave lahko imate priključene ves čas, spet druge je neprestano potrebno seliti, zato so lahko vrata USB na zadnji strani hudo nepraktična zadevščina, ki vam bo žrla živčevje.

Pojdite na sprehod do vam najbližje trgovine z računalniško opremo in tam povprašajte po razširitvah z vrati USB. Mi smo imeli takšno srečo, da smo našli rabljeno, kar je še znižalo ceno celotne predelave (1). Dodaten bonus so vrata Firewire in izhod za slušalke.

Premislite in se odločite, kje bi bilo najbolj praktično imeti dodatna vrata. Odločite se glede na to, kje bo vaš računalnik postavljen. Ko ste našlo popolno mesto, z izvijačem ali drugim orodjem označite mesta za vrtanje (2).

Pred posegom seveda odstranite vse komponente iz računalnika (3), saj verjetno ne želite smrtno raniti katerega izmed vitalnih organov PC-ja. Tako boste tudi odstranili možnost, da bi kovinski delci delali zgago na osnovni plošči, kjer mrgoli zadevščin, ki kar hrepenijo po kratkem stiku.

Ko so luknje izvrtane, prebarvajte modul (4) z barvo ohišja in ga namestite na pravo mesto. Ponovno vstavite vso drobovje računalnika in uživajte v razgledu (5). Bravo! ¤ PCF



"Česar ne ve, je, da sem ohišje zaprl Gregorja. Bolečine se bodo pričele zelo kmalu..."

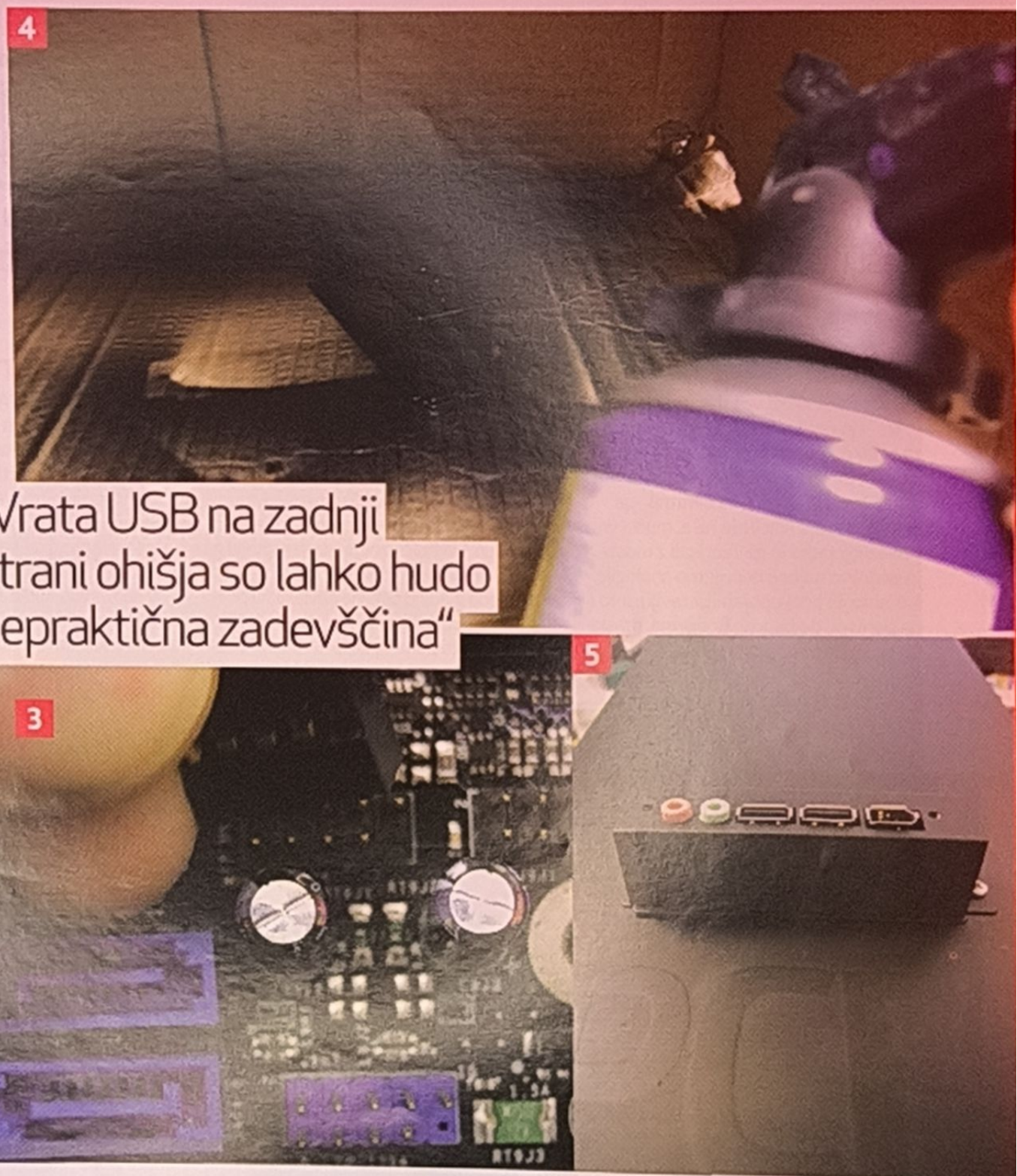
Mi predelujemo...

1 Aljoša Hancman, **urednik**: "Vgradnja zaslončka GC-ja v ohišje bi lahko bila zabavna. Poleg tega me zanima tudi, kako bi to sploh izpeljali..."
2 Barbara Banovič, **namestnica urednika**: "Vstavljanje vodnega hlajenja je težavno, a bo videz krasen. Poleg tega bi se lahko lotili navijanja in poganjanja *ArmA* pri norih ločljivostih."
3 Damijan Gradečak, **grafični oblikovalec**: "Z veseljem bi se lotil vstavljanja zaslona LCD. Gotovo bi šlo za uporaben dodatek."
4 Gregor Mraz, **novinar**: "Jedkanje bi bilo pravi izziv. In to je tudi poanta tega predelovanja, a ne?"

Pravo orodje

Tole orodje z vrtljivo glavo z lahkoto reže skozi pločevino in je skrivnost našega uspeha pri predelovanju

Če ne morete najti podobnega modula, kot smo ga uporabili mi, ali se želite zgolj še bolj izživljati z vašim rezalnim orodjem, imate na voljo še nekaj alternativ. Dodatna vrata USB in Firewire so danes zapakirana poleg večine osnovnih plošč. Sicer so oblikovana tako, da se prilegajo na zadnjo stran ohišja, a jih lahko z nekaj spretnosti zlahka vgradite tudi na vrh ohišja ali na sprednjo stran.



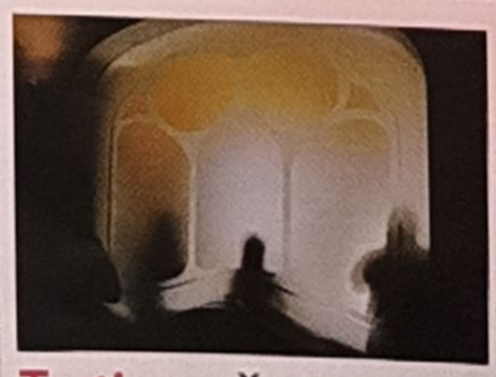
"Vrata USB na zadnji strani ohišja so lahko hudo nepraktična zadevščina"

Prva možnost

V najtemnejših kotičkih naše omare z opremo smo našli star Gamecubov zaslonček in ni nas strah, da ga uporabimo. No, morda malo. Dodaten monitor na sprednji strani ohišja bo krasen dodatek, pa če ga bomo uporabljali za MSN ali pr0n. Če česa ne zavozimo, jasno.

Druga možnost

Tole predelovanje ohišja nam gre iz meseca v mesec bolje od rok, veste. Naša naslednja poteza bi lahko bila napeljevanje kupa cevi po celotnem ohišju. Zdaj, ko obvladamo, nas ne bi bilo strah niti napolniti teh cevi z UV sokovi, ki bi še dodatno razsvetlili notranjost.



Tretja možnost

Menite, da je zdaj čas, da predelovalci-začetniki preizkusijo še svoj umetniški dar? Če je vaš odgovor pritrdilen, potem bi se lahko šli jedkanja pleksi stekla. Vijugaste kvake, ki jih bomo vžgali v pleksi bodo lepo poudarile svetlobo UV osvetlitev, ki smo jo vgradili prejšnji mesec.

Naslednji mesec: Pišite nam na pisma@pcformatslo.net in predlagajte!

Pospešite svoj strojček

15 MINUT

Vaš PC je resno pretežek in s sabo nosi goro sala. Primažite mu klofuto, ga pošljite na shujševalno kuro in frizerju in mu povrnite ugled s *Ccleanerjem*

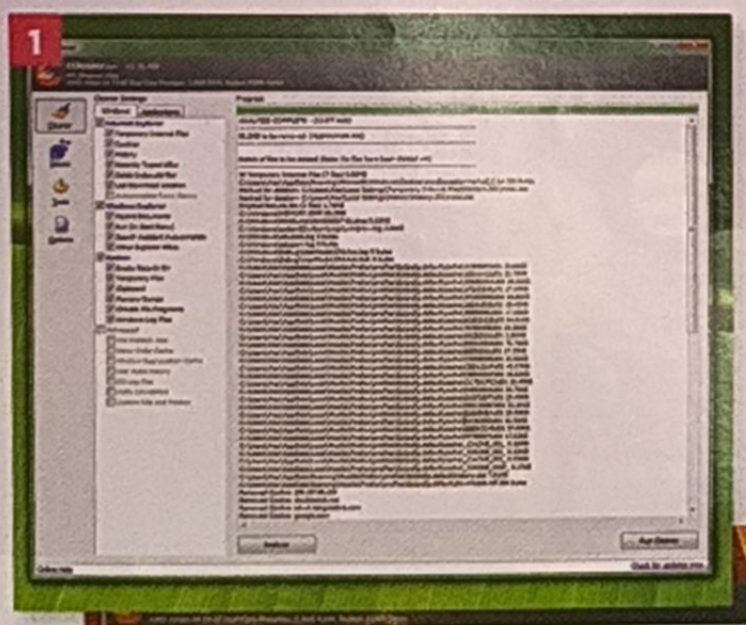
Vsak program, ki ga namestite, vsaka stran, ki jo obiščete, se zažene skozi vaš datotečni sistem in register kot razposajen kuža, za sabo pa pušča grozljivo zmešnjavo. Seveda se lahko odločite, da boste **butastega cucka zagrabili** za ovratnik, ga **zvlekli iz svoje silicijeve** hiše, mu za **vrat privezali opeko** in ga zabrisali z **mosta (to je verjetno najbolj** neprijetna analogija, **kar smo jih kdaj uporabili** v reviji), a **to še ne pomeni, da bodo** lužice urina, **praske in neprijeten vonj** kar izginili.

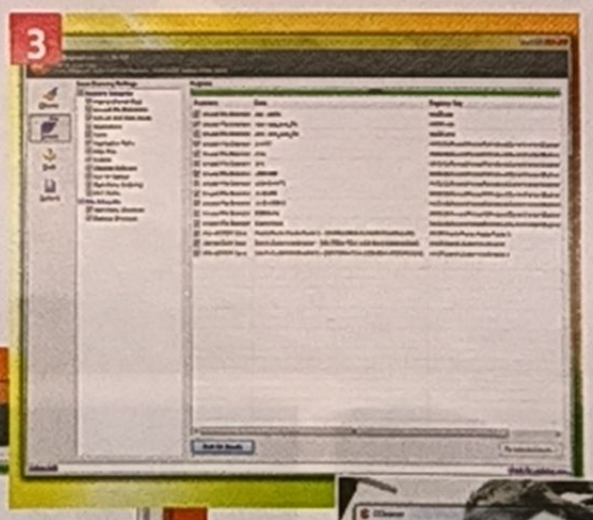
Je pa zato čiščenje precej osnovno in enostavno opravilo - vsekakor ni stvar, za katero bi morali odšteti 50 ali celo 100 evrov. Da bi se znebili megabajtov navlake, ki zaseda prostor na disku in upočasnjuje zagon, ne potrebujete *Norton SystemWorks* ali *System Mechanica*.

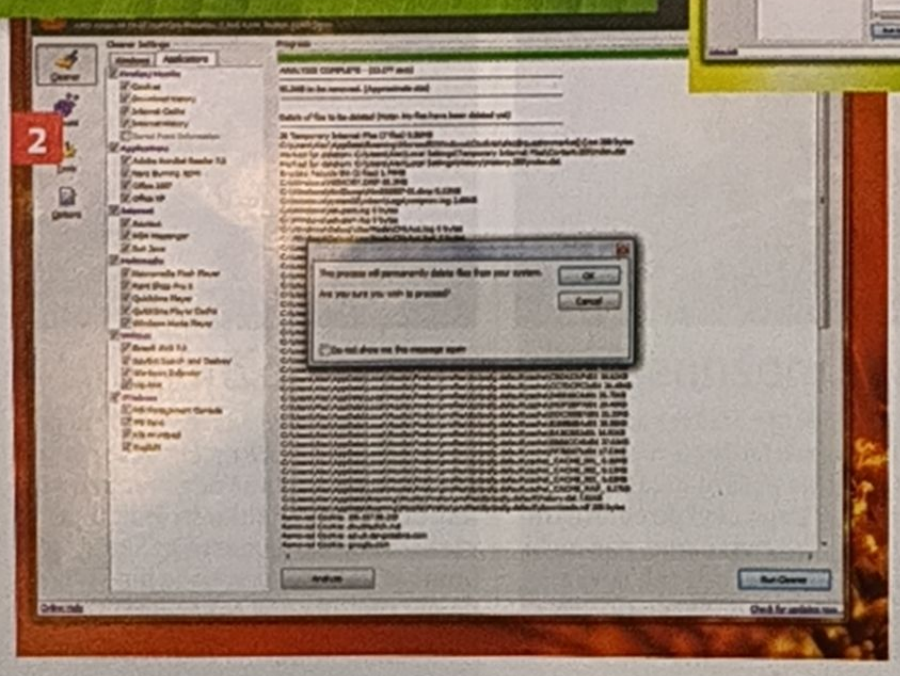
XP in Vista že imata osnovne mehanizme za čiščenje začasnih datotek - z desnim gumbom miške kliknite na My Computer, nato izberite Properties in še Disc Cleanup. Na tipično neprijazen način, ki ga obvlada samo Windows, ta program samo pregleda gladino oceana navlake na poprečnem PC-ju. Brezplačen programček *Ccleaner* (to pomeni Crap Cleaner, za kar dobi z naše strani še nekaj točk) je pravi, če se želite znebiti vonja po mokrem psu. Najdete ga na www.cleaner.com. ¤ PCF

Pomladanska čistka za PC

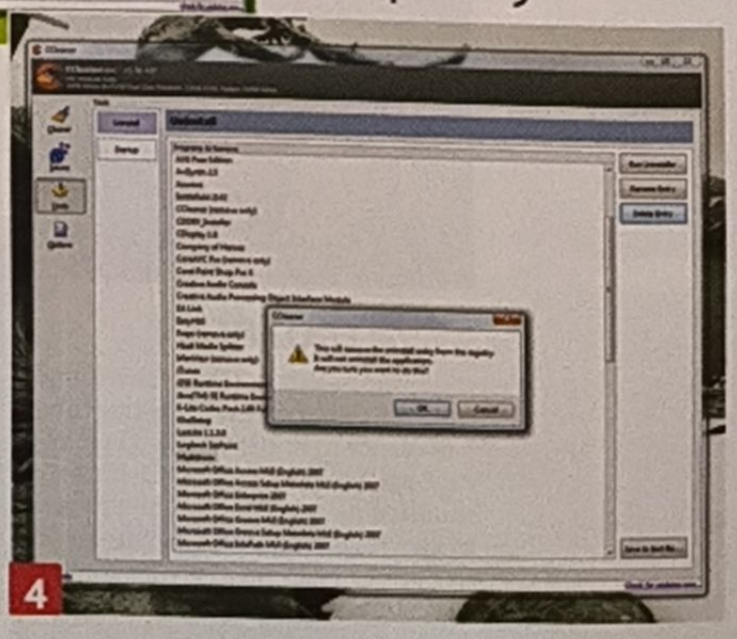
(1) Kliknite na gumb Analyze v glavnem zaslonu programa, da bo ta pregledal vaš sistem in poiskal smeti. Zelo malo verjetno je, da bo našel kaj takšnega, kar bi še potrebovali, a lahko z analizo pred čiščenjem zagotovite, da tisti video Helene Blagne, ki komunicira s svojim izvenzemeljskim poveljnikom, ne bo izgubljen za vse večne čase. (2) S klikom na Run Cleaner boste počistili vso navlako, ki jo je program našel. Ne pozabite pa, da lahko na ta način izgubite shranjena gesla in sezname nedavno odprtih dokumentov, zato se poigrajte z meniji Windows and Applications na levi strani okna *Ccleanerja*, kjer lahko odznačite vse, kar naj program pusti pri miru. (3) Kliknite na ikono Issues. S klikom na Scan for issues bo program pregledal datotečni sistem in register in poiskal nepravilnosti. Ko je proces zaključen, kliknite na Fix selected issues in se strinjajte z predhodnim ustvarjanjem varnostne kopije. Če se kaj zalomi, lahko kasneje zaženete varnostno kopijo. Nato kliknite na Fix all selected issues, da program opravi svoje. (4) Ogleda vreden je tudi jeziček Tools. Tukaj lahko odstranite programe in zbrišete vnose za neobstoječe programe iz nadzorne plošče. Na jezičku Startup lahko programom preprečite zagon skupaj z Windows - pri tem bodite previdni, saj so določeni vnosi pomembni za delovanje programov in operacijskega sistema.







"Vsak program, ki ga namestite, se zažene skozi vaš register kot razposajen kuža"



Očistite vaš PC

20 MINUT

Rešite se glasnega brnenja in odpihnite prah iz ohišja vašega PC-ja

Verjetno marsikdo med vami meni, da se mize našega uredništva šibijo pod težo najnovejše strojne opreme. Resnici na ljubo pa imamo tudi mi nekaj delovnih strojčkov, ki se ukvarjajo s snemanjem, pretvarjanjem in podobno nehvaležnimi nalogami. Po nekaj letih zvestega služenja so tudi ti PC-ji obsojeni na dušenje pod umazano preprogo človeških las in odmrle kože.

Lahko se sicer odločite, da boste svoj računalnik pustili zakopan pod sivo puščavo prhljaja, a če so njegovi vsakodnevni napori bolj hude sorte, lahko prah celo usodno ovira pretok zraka v notranjosti ohišja. Nenazadnje je ravno ta zrak napolnil vaše ohišje z umazanijo. Nikar ne podležite skušnjavi, da bi v notranjost ohišja porinili cev sesalnika za prah, saj bi lahko bil rezultat tega zelo čist in tudi zelo mrtev PC. Pihanje zraka prek plastičnih sestavnih delov računalnika ustvari precej statične elektrike, ki bi se lahko sprostila skozi dragoceni silicij. Poleg tega pa drezanje s plastičnim rilcem v notranjost ohišja kar kliče po polomljenih dragih komponentah. ¤ PCF

Pršite!

Prašne delce boste z vaše opreme najlaže odpihnili s pršilom s stisnjenim zrakom. Tako se boste rešili tudi najzajetnejših sivih kep, pazite le, da boste predhodno vedno iz stene potegnili kabel za napajanje. V bližini imejte pripravljen sesalnik za prah, saj pršilo ne bo čudežno pojedlo prahu, ampak ga bo le dvignilo z vaših komponent in ga razpršilo po okolici, če ne boste pravočasno ukrepali.

Brišite!

Če se vam zdi, da je notranjost še vedno potrebna brisanja, ne uporabljajte vlažne krpe. Če redno berete *PCFormat*, verjetno že veste, da PC-ji "ljubijo" vodo enako močno kot ljubijo pnevmatska kladiva. Za trmaste površine priporočamo uporabo robčkov ali pa krp za brisanje, ki ne puščajo muck. Zunanjost ohišja lahko obrišete z vlažno krpo, a bodite pazljivi, da se boste pri tem izognili občutljivim vratom, gumbom in pogonom.

Polirajte!

Če morate očistiti monitor LCD, je najbolj varno uporabljati temu namenjena čistila, saj boste samo tako lahko prepričani, da ne vsebujejo snovi, ki bodo ob dotiku poškodovale površino zaslona. Celo specializirane tekočine ni pametno škropiti neposredno na zaslon. Raje tekočino nanesite na bombažno krpo in z njo nežno potegnite prek zaslona. Upamo, da ste se tako za nekaj časa rešili nadležnega prahu.

Hej, Mraz...

Krike za računalniško pomoč pošljite na: mraz@pcformatslo.net

... pomagaj. Tehnološki kralj Gregor Mraz odgovarja na vaše pomilovanja vredne krike na pomoč

TRDI DISKI

Ne more se pokvariti

Pogosto moram prenašati velike količine podatkov med računalniki. Ti podatki so različni, torej glasba, filmi, igre in dokumenti. Pred kratkim mi je zmanjkalo prostora na 4GB pomnilniškem ključu, zato sem se odločil, da potrebujem drugačno rešitev. Ker sem navdušenec nad računalniki in menim, da precej dobro obvladam nameščanje zunanjih naprav, sem kupil zunanje ohišje za disk in 40GB Fujitsujev 2,5-palčni disk zanj.

Disk sem namestil v ohišje in le-to povezal z računalnikom. Potem sem v administrativnih orodjih v nadzorni plošči odprl Computer Management in tam jeziček Disk Management. Tam sem videl pogona C in D, novega pa ne. Novi disk sem odklopil in ponovno priklopil, pa ni nič pomagalo. Ko sem ponovno zagnal računalnik, se je pojavilo sporočilo o napaki, in sicer, da datoteka "ntoskrnl.exe" manjka ali pa je poškodovana. Ko sem zunanji disk odklopil, računalnik ni več javljal napake in se je Windows XP Media Center normalno zagnal.

Moja teorija je, da je na disku (ki je namenjen notesnikom) že naložen BIOS, zato se je računalnik trudil zaganjati s tega diska, namesto z mojega dejanskega sistemskega diska. Sicer ne razumem, zakaj Windows diska ne prepozna, kljub temu, da sem navdušenec, pa nisem trdno prepričan, da vem dovolj o računalnikih, da bi to razumel. Izločil sem že možnost, da samo ohišje ali disk v njem ne delujeta, saj moj računalnik zunanji disk očitno prepozna med zagonom, sploh pa dvomim, da bi kak proizvajalec na trg lansiral izdelek, ki nikakor ne bi hotel delovati.

Kristijan

Če bi sklepal po tvoje, bi lahko iz reševanja katerekoli težave izključil prav vso strojno opremo - kateri proizvajalec pa bi sploh delal naprave, ki ne bi hotele delovati? Resnica je žal taka, da imajo vsi izdelki, ki jih lahko kupiš, verjetnost, da bodo delovali, nekje med nič in ena. Dokler je strošek zaradi nedelujočih izdelkov (vključno s škodo, ki jo lahko zaradi tega utrpi sloves blagovne znamke) nižji od dobička, ki se ustvari z delujočimi napravami, so proivajalci čisto zadovoljni in naprave proizvajajo še naprej.

Trdi diski nimajo "vgrajenega" ali "naloženega" BIOS-a. BIOS je shranjen v pomnilniku CMOS na osnovni plošči. Od tam se med zagonom računalnika naloži neposredno v sistemski pomnilnik. Teoretično bi lahko imel disk z okvarjenim zagonskim sektorjem, in če bi bil BIOS nastavljen tako, da bi preverjal zagonske particije na zunanjih diskih, preden bi jih iskal na vgrajenih, bi se lahko zgodilo, da bi poskušal sistem zagnati z zunanjega diska, pri čemer bi se seveda obesil in izpljunil napako, da je nekaj narobe z notskrnl.exe. Tak pogon pa bi bil vseeno viden v upravitelju diskov, tudi če še nikoli ni bil formatiran. Glede na to, da sistem zunanjega diska sploh ne prepozna, je jasno, da ta odpove, še pred dostopanjem do zagonskega sektorja. Zato sem precej trdno prepričan, da je kriva točno tista komponenta, za katero trdiš, da ni. Videl sem že ohišja za trde diske (3,5-palčne, če sem iskren) v katerih je disk pritrjen samo z zadnjim konektorjem in pritiskom sprednje stranice. Če tak disk postaviš navpično, bo disk obešen samo na konektorjih in se bo hitro snel. Diski za notesnike so manjši in jih je teže vgraditi, primerno manjši pa so tudi konektorji, tako da obstaja večja možnost, da se iztaknejo. Po mojem je to razlog za tvoje težave, zato poskusi disk še enkrat bolje pritrditi v ohišje.

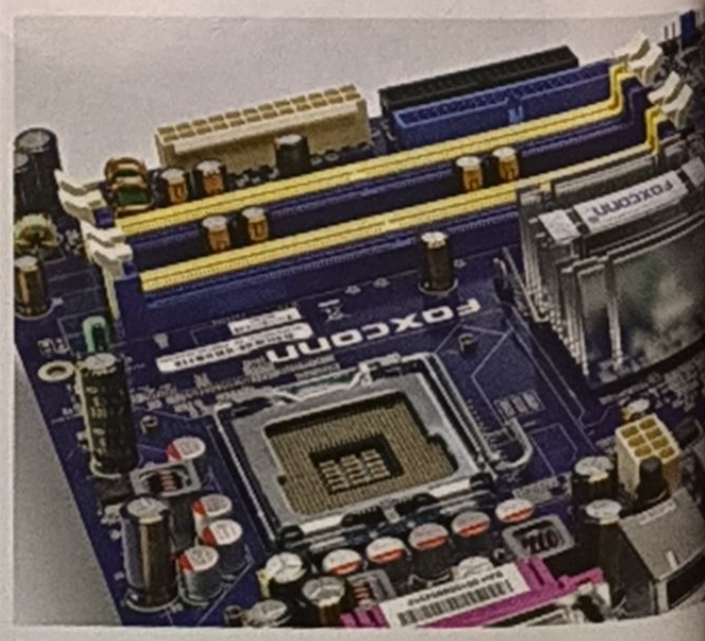
Seveda pa še vedno ostaja vprašanje, zakaj bi se Windows XP pritoževal zaradi poškodovane datoteke ntoskrnl.exe, ko ima opravka s slabo priklopljenim diskom. Vprašanje je čisto umestno, a je odgovor žal "zato, ker to pač počne". Kar tako, z vrha glave, se lahko spomnim petih ali šestih stvari, zaradi katerih lahko Windows XP zažene paniko, da manjka ntoskrnl.exe. Ena od teh je celo poškodovan kabel za tipkovnico. Moja teorija je, da to datoteko Windows obravnava kot določeni ljudje obravnavajo svoj poročni prstan ali ključe od avta, ki jih stalno vlačijo po rokah, večno prestrašeni, da jih ne bi kaj pičilo in bi jih vrgli z mosta ali v odtok.

> "VSI IZDELKI, KI JIH LAHKO KUPIŠ, IMAJO VERJETNOST, DA BODO DELOVALI, NEKJE MED NIČ IN ENA"

VARNOST

Čas za ponovni zagon

Nekaj časa me že pesti čuden problem. Pred kratkim sem kupil nov računalnik, a sem obdržal stari trdi disk in ga dodal novemu kot sekundarni pogon. Težava je v tem, da računalnik deluje brez težav, ko se prijavim na internet, pa lahko delam kakšnih pet minut, potem pa se pojavi obvestilo A FATAL ERROR HAS OCCURED, ki odšteva do nič, potem pa se računalnik ponovno zažene. Kupil sem tudi protivirusni program in ga namestil, preden sem se povezal z internetom. Ta je našel "nekaj" virusov (na starem disku), ki jih je "odpravil". Ali imajo ti virusi kakšno zvezo z mojo težavo? Kako jo lahko rešim, ne da bi moral ponovno



Reže za pomnilnik so lahko označene z različnimi barvami, vendar ta obarvanost ni vedno logična.

Brezplačna tehnična pomoč

Ki ima svojo ceno. Imate težavo s svojim računalnikom? Pišite Gregorju ali mu pošljite e-sporočilo. Le ne bodite presenečeni, če ne bo prijazno odgovoril...

mraz@pcformatslo.net

PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor

```
*** STOP: 0x0000001E (0x80000003,0x80106fc0,0x8025ea21,0xfd6829e8)
Unhandled Kernel exception c0000047 from fa8418b4 (8025ea21,fd6829e8)

Dll Base Date Stamp - Name              Dll Base Date Stamp - Name
80100000 2be154c9 - ntoskrnl.exe        80400000 2bc153b0 - hal.dll
80258000 2bd49628 - ncrc710.sys         8025c000 2bd49688 - SCSIPORT.SYS
80267000 2bd49683 - scsidisk.sys        802a6000 2bd496b9 - Fastfat.sys
fa800000 2bd49666 - Floppy.SYS          fa810000 2bd496db - Hpfs_Rec.SYS
fa820000 2bd49676 - Null.SYS            fa830000 2bd4965a - Beep.SYS
fa840000 2bdaab00 - i8042prt.SYS        fa850000 2bd5a020 - SERMOUSE.SYS
fa860000 2bd4966f - kbdclass.SYS        fa870000 2bd49671 - MOUCLASS.SYS
fa880000 2bd9c0be - Videoprt.SYS        fa890000 2bd49638 - NCC1701E.SYS
fa8a0000 2bd4a4ce - Vga.SYS             fa8b0000 2bd496d0 - Msfs.SYS
fa8c0000 2bd496c3 - Npfs.SYS            fa8e0000 2bd496c9 - Ntfs.SYS
fa940000 2bd496df - NDIS.SYS            fa930000 2bd49707 - wdlan.sys
fa970000 2bd49712 - TDI.SYS             fa950000 2bd5a7fb - nbf.sys
fa980000 2bd72406 - streams.sys         fa9b0000 2bd4975f - ubnb.sys
fa9c0000 2bd5bfd7 - usbser.sys          fa9d0000 2bd4971d - netbios.sys
fa9e0000 2bd49678 - Parallel.sys        fa9f0000 2bd4969f - serial.SYS
faa00000 2bd49739 - mup.sys             faa40000 2bd4971f - SMBTRSUP.SYS
faa10000 2bd6f2a2 - srv.sys             faa50000 2bd4971a - afd.sys
faa60000 2bd6fd80 - rdr.sys             faaa0000 2bd49735 - bowser.sys

Address dword dump Dll Base                                      - Name
801afc20 80106fc0 80106fc0 00000000 00000000 80149905 : fa840000 - i8042prt.SYS
801afc24 80149905 80149905 ff8e6b8c 80129c2c ff8e6b94 : 8025c000 - SCSIPORT.SYS
801afc2c 80129c2c 80129c2c ff8e6b94 00000000 ff8e6b94 : 80100000 - ntoskrnl.exe
801afc34 801240f2 80124f02 ff8e6df4 ff8e6f60 ff8e6c58 : 80100000 - ntoskrnl.exe
801afc54 80124f16 80124f16 ff8e6f60 ff8e6c3c 8015ac7e : 80100000 - ntoskrnl.exe
801afc64 8015ac7e 8015ac7e ff8e6df4 ff8e6f60 ff8e6c58 : 80100000 - ntoskrnl.exe
801afc70 80129bda 80129bda 00000000 80088000 80106fc0 : 80100000 - ntoskrnl.exe

Kernel Debugger Using: COM2 (Port 0x2f8, Baud Rate 19200)
Restart and set the recovery options in the system control panel
or the /CRASHDEBUG system start option. If this message reappears,
contact your system administrator or technical support group.
```

Obvestil o napaki ne ignorirajte, ker vam lahko povedo marsikaj koristnega.

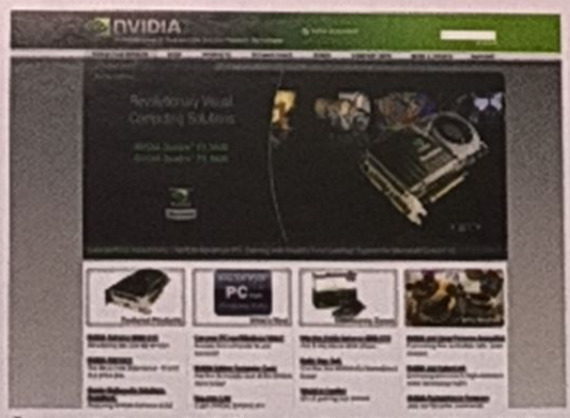
nameščati sistem? Trenutno plačujem za dostop do interneta, ki ga ne morem uporabljati.
Matjaž

Po mojem gre za črv Sasser, ki je po letu 2004 spet dvignil svojo grdo glavo. Varnostna luknja, ki jo ta črv izkorišča, je bila odpravljena pred skoraj tremi leti. Pravzaprav sem precej trdno prepričan, da je popravek za to varnostno pomanjkljivost vključen kar v Service Pack 2 za XP. Tvoj "novi" računalnik ima torej nameščeno precej zastarelo različico Windows. Črv Sasser ne more okužiti sistemov Windows 95 in 98 (čeprav lahko teče v njih in okuži druge računalnike), zato sklepam, da si imel na starem računalniku nameščen Windows 98, ki se je okužil s črvom, ne da bi ti to opazil. Ko si disk prestavil v novi sistem, se je črv razširil na novi disk C in ponorel.

Na Symantecovi spletni strani boš našel orodje za odstranjevanje Sasserja (http://tinyurl.com/3d3zg), a če ne boš zakrpal varnostne luknje, se boš takoj spet okužil. Če imaš SP2 na CD-ju, pa ga samo še nisi uspel namestiti, to naredi takoj, in šele potem zaženi orodje za odstranjevanje. Če moraš za popravek uporabiti Windows Update, pa je postopek precej bolj kompliciran, da bo črv ponovno zagnal sistem, še preden se bo popravek snel, pa če imaš še tako hitro internetno povezavo.

To lahko rešiš takole: kakor hitro se Windows postavi, klikni na Start > Run, v vnosno polje vpiši "cmd" (brez narekovajev) in pritisni Enter. V ukazno vrstico vpiši "shutdown –i" (spet brez narekovajev) in pritisni Enter. V pogovornem oknu imenovanim Remote Shutdown Dialog klikni na Add in vnesi ime računalnika v pogovorno okno Add Computers, nato pa klikni na OK. V "Display warning for" vnesi vrednost "9999" in v okvir "Comment" vpiši opomnik, na primer nekaj v slogu "Zaviranje Sasserja". Klikni na OK in se poveži z internetom. Črva s tem ne boš popolnoma onemogočil, boš pa pridobil dovolj časa za pošteno krpanje Windows, s čimer boš rešil težavo.

"ZAKAJ XP ZAŽENE PANIKO, KO IMA OPRAVKA S SLABO PRIKLOPLJENIM DISKOM? ZATO, KER TO PAČ POČNE"



Če se vaš sistem čudaško obnaša, lahko krivite nVidio, vseeno pa prej poskusite še z najnovejšimi gonilniki.

FAQ

Čas za pogon
Miti o trdih diskih

Na konferenci FAST 07 je Bianca Schroeder iz CMU Parallel Data Lab dobila nagrado za analizo odpovedi trdih diskov. Analizirala je 100.000 zamenjav trdih diskov v podatkovnih centrih in namiznih računalnikih. Predstavljamo vam nekaj drobcev njene modrosti, s katerimi je razkrinkala določene mite.

SCSI je zanesljivejši.
Schroederjeva je ugotovila, da tehnologija sama nima znatnega vpliva na odpovedi trdih diskov. Diski SATA niso nič slabši od ostalih, pregrešno dragi diski FC pa tudi niso nič boljši od klasičnih.

Pogoni odpovedo v prvem letu ali pa delujejo neverjetno dolgo.
Ta teorija je čista iluzija. Diski odpovedujejo zaradi obrabe, možnost, da se to zgodi, pa je skoraj vzporedna s starostjo.

RAID 5 poveča varnost podatkov.
RAID 5 se uporablja za baze podatkov, strežnike in e-poštne sisteme, ker domnevno ponuja najboljše razmerje med zmogljivostmi, ceno in zanesljivostjo. Če odpove kak disk v polju RAID 5, se podatki ne izgubijo. Istočasno pa vsi predvidevajo, da so možnosti, da odpovesta oba diska v polju, izjemno majhne. Podatki Schroederjeve so pokazali, da so možnosti, da dva diska odpovesta v roku ene ure, štirikrat večje kot bi predvidevali iz vrednosti MTBF. Razlog za to je lahko povečana obremenitev drugega pogona ali zaradi tveganja, povezanega z "vročimi" zamenjavami diskov v delujočem sistemu.

Preberite več:
http://tinyurl.com/yw2n68

NORMAN®
"zero-time" zaščita

Hej, Mraz...

NETWORKING

Vklopi, priklopi

Na moj Netgearjev brezžični usmerjevalnik se nikakor ne morem brezžično povezati. Ali mi lahko mogoče pomagaš aktivirati brezžično povezavo?
Boštjan

1 Preveri, če lučka za aktivnost brezžične povezave utripa.
2 Če ne utripa, uporabi klasično povezavo za dostop do strani z nastavitvami, in sicer tako, da spletni brskalnik usmeriš na naslov IP usmerjevalnika (privzeti je http://192.168.1.1).
3 Klikni na povezavo Wireless Settings in označi možnosti "Enable Wireless Acess Point" in "Allow Broadcast of Name (SSID)"
4 Z desnim gumbom miške klikni na ikono brezžične povezave v sistemskem pladnju na PC-ju in izberi "View Available Wireless Networks". Na seznamu bi morala biti vidna dostopna točka.
5 Če ni, snemi tisto preklemansko svinčeno ohišje z usmerjevalnika.

"Z NAMESTITVIJO NOVEGA GONILNIKA SE ISTI PROBLEM NI POJAVIL, A SI NAMESTO NJEGA DOBIL NOVEGA"

GRAFIČNA KARTICA

Očitno gonilnik

Pred časom sem igral igro na računalniku. Ko sem končal z igranjem, sem računalnik ponovno zagnal. Med ponovnim zagonom se je zaslon za nekaj časa ugasnil in potem ponovno prižgal. Po nekaj dnevih se mi je zgodilo isto, potem pa vedno pogosteje, da nisem mogel početi ničesar več. Slika na monitorju je preprosto izginjala in se pojavljala. Zato sem se odločil nekaj preizkusiti. Odstranil sem nVidiine gonilnike, in potem je bilo kar naeknrat vse v redu. Le da zdaj ne morem več igrati iger, ker te zahtevajo gonilnike. Zato sem se odločil namestiti drugo vrsto gonilnikov, tokrat za GeForce. Potem je bilo vse v redu, le da barve zdaj niso več prave.
Tadej

Ko si odstranil gonilnik, je bil problem rešen. Z namestitvijo novega gonilnika se isti problem ni pojavil, a si namesto njega dobil novega. Zaključek: težava je v gonilniku za grafično kartico. Pojdi na www.nvidia.com in snemi najnovejšo različico paketa gonilnikov. S tem boš vsekakor lahko normalno delal v večini programov, a boš verjetno ugotovil, da naprednejše funkcije tvoje grafične kartice niso podprte. Če gonilniki ne bodo delovali ali če boš nujno potreboval tiste napredne možnosti, pojdi na spletno stran prodajalca tvoje grafične kartice. Tam boš mogoče našel prirejeno različico gonilnikov.

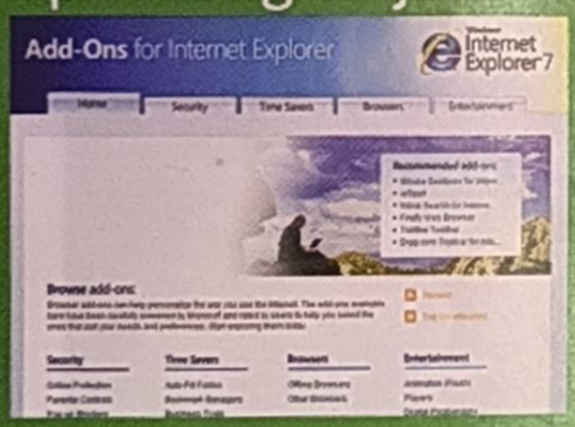
OMREŽJE

Zmrznjene datoteke

Doma imam tri računalnike v lokalnem omrežju z naslovi IP 196.128.0.1-3. Računalnik 2 vsakič zmrzne za približno pet sekund, če poskušam na njem odpreti kakršnokoli datoteko, ki nima končnice EXE. To pa se dogaja samo takrat, ko je računalnik 1 prižgan. Problem je očitno v omrežju - če onemogočim lokalno omrežje, računalnik deluje brez težav. Če na računalniku 1 poskusim pognati čarovnih za nastavitev omrežja, samo javi napako. Na vseh računalnikih je nameščen Windows XP.
Robi

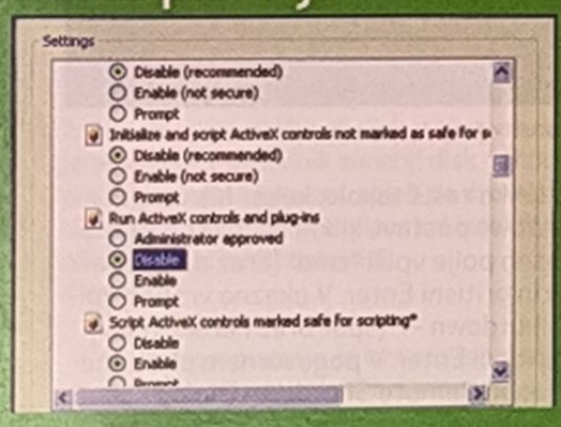
Ali imaš mogoče mapirane kakšne omrežne diske? *Explorer* ima grdo navado, da stalno preverja, če so ti še veljavni, zaradi česar je vsakič znova treba

Notranji sovražnik
Opravite z grožnjo iz Internet Explorerja



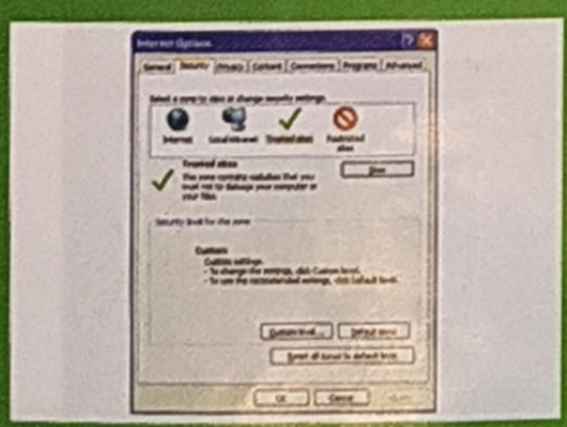
1 Sovražnik št. 1

FBI in varnostna organizacija SANS Institute sta pred kratkim identificirala IE kot glavno tarčo internetnih napadov. Razlog za to je enostaven: gre za najpopularnejši brskalnik, zato se tudi najbolj splača vridati. Service Pack 2 je zakrpal nekaj zevajočih lukenj, a delo še zdaleč ni končano.



2 Zaprite vrata

ActiveX spletnim stranem omogoča zagon izvršilne kode na vašem računalniku, tako da je tudi vaba za hekerje. Najenostavnejši način, da to preprečite, je onemogočanje ActiveX. Kliknite na Tools > Internet Options > Security > Custom Level. Poiščite "Run ActiveX controls and plug-ins" in izberite Disable.

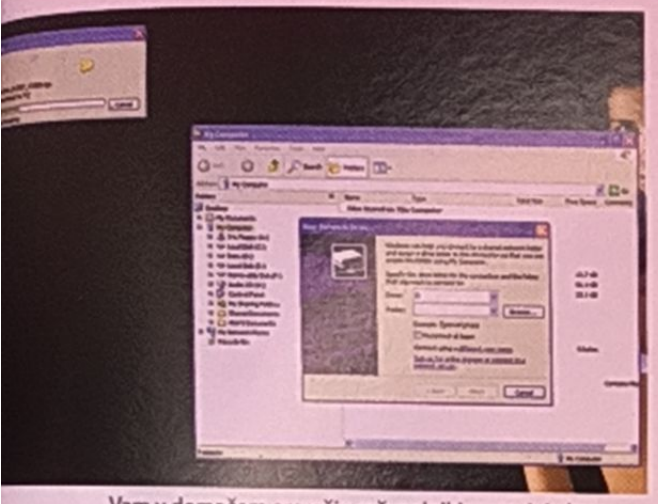


3 Dodajte majcena vratca

Če stran, ki ji zaupate, zahteva ActiveX, jo lahko dodate med zaupanja vredne strani, pa bo. Kliknite na Tools > Internet Options > Security > Trusted Sites > Sites, vnestie spletni naslov in kliknite na Add. Odznačite Require server verification (https:) for all sites in this zone in kliknite na OK.

4 Namesto IE

Alternativa pa je seveda ta, da namesto IE uporabljate kak drug brskalnik. Firefox je že dovolj popularen, da je tudi sam pritegnil nekaj hekerjev, tako da je z varnostnega vidika Opera (www.opera.com) boljša izbira. Pa še brezplačna je. A tudi če ne uporabljate IE, ga vseeno nadgrajujte. Ironično pa Windows Update zahteva ActiveX.

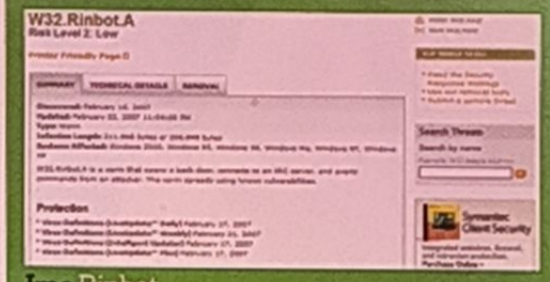


Vam v domačem omrežju računalniki zmrzujejo brez posebnega razloga? Vemo, kako je to...

čakati, da se omrežje odzove na zahtevo. Ker imaš enostavno in majhno omrežje, ti zastoji pri tebi trajajo le pet sekund. Mapiranje omrežnih diskov obstaja samo zaradi združljivosti s starimi, 16-bitnimi aplikacijami. Bližnjice do omrežnih diskov lahko enostavneje ustvariš tako, da jih postaviš na namizje ali kakšno drugo lokalno mesto, Windows pa ti bo čisto zaupal, da so te povezave veljavne, razen če ne bo potreboval vira, ki je na takšnem omrežnem disku.

Biološka nevarnost

Če zaspite s kurami, se boste zbudili s HN51



Ime Rinbot
Vzdevki Spybot
Vrsta Worm
Okuži Windows XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov <100
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan: 16. 2. 2007

Simptomi
Rinbot se širi preko IPC$ v skupni rabi prek lokalnega omrežja. Namesti se v sistemsko mapo Windows kot jwmngr.exe ali secsvc.exe, nato pa priredi register, da se zažene skupaj z Windows. Črv nato odpre zadnja vrata in se poskuša povezati z enim od štirih strežnikov IRC na vratih 8080. Zažene lahko napad DoS, snema datoteke in krade podatke. Obstaja šest različic Rinbota, ki kradejo prijavne podatke in ključe za CD-je.

Preventiva
Če imate nameščene vse popravke za Windows, imate zakrpano tudi varnostno luknjo, ki jo izkorišča Rinbot. Poskrbite tudi, da boste imeli IPC$ v skupni rabi zaščitene z geslom. Rinbot lahko ugane geslo, ki je znana beseda, naključne kombinacije črk in številk pa ga zmedejo.

Zdravilo
Če imate protivirusni program, onemogočite Windows System Restore, nadgradite program in zaženite polni pregled. Iz sistemske mape Windows zbrišite jwmngr.exe in secsvc.exe in vse vnose v registru, ki se nanašajo na katero od teh datotek.

Več informacij
http://tinyurl.com/2eer96

Mrazova nočna omarica

Naslov Windows Vista korak za korakom
Avtorja Joan Preppernau in Joyce Cox
Na spletu www.pasadena.si
Cena 24,95€ (59.79,02 SIT)

Windows Vista je glavni junak mnogih gostilniških pogovorov, a se marsikateri uporabnik še vedno ni odločil za preskok na nov sistem, ker je ta, kljub znanemu videzu, spremenjen do takšne mere, da so mnogi prepričani, da bodo potrebovali predolgo, da bi se naučili pošteno delati z njim. Tale knjižica (no, ni ravno knjižica, ker ima zajetnih 400 in nekaj strani) je precej dober popotnik pri spoznavanju Viste, v katerem so obravnavana vsa pomembna področja dela s sistemom. Priloženi CD z vajami je prav priročna zadevica in precej pomaga pri spoznavanju sistema, dodatno pa seveda potrjuje, da je knjiga namenjena začetnikom. Dobra ideja, dobra izvedba.

DVDkotiček

DVD meseca

THE LAST KING OF SCOTLAND

20th Century Fox Home Entertainment

Nicholas Garrigan (James McAvoy) je domišljav, neizkušen diplomant medicine, ki si želi vznemirljivih pustolovščin in idealistično sanja o tem, da bi spremenil svet na bolje. Zato se odpravi v Ugando, kjer hitro postane osebni zdravnik in svetovalec novega predsednika, Idija Amina (Forest Whitaker). Mladi zdravnik je nad karizmatičnim, zabavnim in žurerskim voditeljem sprva povsem očaran, ko pa začnejo kot po tekočem traku izginjati člani predsednikove opozicije, Amin pa zmeraj pogosteje kaže znake paranoje in norosti, spozna, da se je zapletel v nočno moro, iz katere se ne bo lahko zbudil.

Ocena
Film
Disk

Kompleksna in inteligentna zgodovinska drama o režimu brutalnega ugandskega diktatorja, ki je terjal na stotisoče življenj, je eden izmed najboljših filmov lanskega leta, predvsem po zaslugi Foresta Whitakerja, ki se tako popolnoma vživi v duševno nestabilnega Amina, da je v filmu pravzaprav težko biti pozoren še na kaj drugega.

THE DEVIL WEARS PRADA

20th Century Fox Home Entertainment

Andy (Anne Hathaway) je mlada, nadebudna novinarka tiste vrste, ki bi najraje pisala o socialnih krivicah, po naključju pa dobi službo pomočnice pri cinični in neusmiljeni urednici prestižne modne revije, Mirandi (Meryl Streep). Kar bi še nekako šlo, če ne bi bila Miranda pravi hudič v ženski preobleki, ki ubogi Andy nalaga najbolj nemogoče naloge in od nje zahteva, da je dosegljiva 24 ur na dan, sedem dni v tednu. In čeprav se punca upira vsakršni asimilaciji v prazni svet visoke mode, sčasoma uvidi, da je laže združiti moči s silami teme, kot pa se jim upirati.

Ocena
Film
Disk

Mlačna komedija *The Devil Wears Prada* poskuša biti parodija modne industrije, ki se utaplja v samopomembnosti, njeno sporočilo – ostanite zvesti sami sebi – pa izzveni lažno, saj se na koncu utopi v plitkosti, ki jo želi pravzaprav obsoditi.

THANK YOU FOR SMOKING

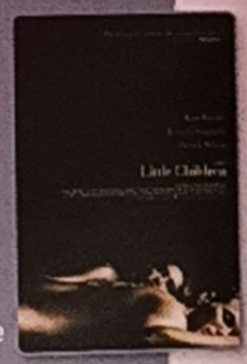
20th Century Fox Home Entertainment

Zabavna in osvežujoče politično nekorektna satira *Thank You For Smoking* zagrize zobe v svet tobačne industrije, propagande in političnih spletk: v času vsesplošne gonje proti kajenju, ki jo vodi zagrizeni senator Ortolan Finistirre (William H. Macy), ima tobačni lobi v rokavu skrito svoje najbolj uničujoče orožje – Nicka Naylorja (Aaron Eckhart), premetenega strokovnjaka za odnose z javnostmi in prirejanje resnice, ki mu mediji nadenejo vzdevek "japijevski Mefistofeles".

Da bi ljudi prepričal v neškodljivost kajenja, mora podkupiti originalnega Marlboro Mana, ki umira za pljučnim rakom, plasirati cigarete v visokoproračunski film z Bradom Pittom in ugnati nepopustljivega senatorja, poleg vsega naštetega pa poskuša biti še vzor svojemu sinu (Cameron Bright).

Ocena
Film
Disk

LITTLE CHILDREN



Sarah (Kate Winslet) je mlada, izobražena mamica, ki se počuti bolj blizu Madame Bovary kot svoji hčerki, na katero gleda kot na tuje bitje. Njeno življenje je sestavljeno iz posedanja po otroških igriščih in bazenih skupaj z drugimi gospodinjami, vse dokler se ne zaplete v strastno ljubezensko razmerje z Bradom (Patrick Wilson). Lažno predmestno idilo pa v tem času zmoti tudi prihod "pedofila" (Jackie Earle Haley), ki "vrle" meščane prisili, da se soočijo s svojo neodgovornostjo… *Little Children* je iskrena in na trenutke zamorjena drama, ki - tako kot *American Beauty* pred njo - s hladno metodičnostjo secira skrita, dvolična življenja ljudi v tipičnem ameriškem predmestju, pri tem pa razen odlične igre Kate Winslet ne ponuja ničesar novega.

THE COVENANT

Obupno dolgočasna grozljivka *The Covenant*, filmski ekvivalent Big Maca, je tiste vrste film, ki bi lahko bil všeč le najstnicam (pa še to pogojno). Njegova za lase in kocine privlečena zgodba (o izvedbi raje sploh ne bi) dosega popolnoma novo stopnjo idiotizma: štirje bogati in fotogenični mladci, ki obiskujejo elitno privatno šolo, imajo skrivne, nadnaravne moči, s katerimi lahko počnejo dobesedno vse, kar se jim zljubi, izkoriščajo pa jih v glavnem za daljinsko dvigovanje dekliških kril. Ko na šolo pride novi gojenec, skrivnostni Chase (Sebastian Stan), se pričnejo goditi nenavadne reči, zaradi katerih posumijo, da v obladovanju magije niso edini…

THE HOLIDAY

V osladni in razvlečeni romantični komediji *The Holiday* (ki je – da ne bo pomote - ne priporočamo), lahko spoznate Iris (Kate Winslet), angleško novinarko in nekakšno različico Bridget Jones, ter Amando (Cameron Diaz), uspešno producentko filmskih napovednikov iz Los Angelesa. Kljub temu da se nista nikoli srečali, ju pesti isti problem: moški, kaj pa drugega. Iris je ravnokar izvedela, da se je predmet njene neuslišane ljubezni zaročil z drugo, Amanda pa je svojega nezvestega fanta za zmeraj brcnila iz hiše. Da bi pozabili na svoje ljubezenske nezgode, se prek interneta dogovorita, da bosta čez božične praznike zamenjali domove, izkaže pa se, da ju ljubezen kljub vsemu najde…

CENTER PROJEKCIJE

najboljša izbira projektorjev v Sloveniji

Projektorji namenjeni poslovni rabi in izobraževanju

Projektor in ostala prezentacijska oprema postajajo dandanes nepogrešljiv pripomoček za sestanke, izobraževanje in druge predstavitve. V sejnih sobah, konferenčnih dvoranah in učilnicah si uspešnega dela brez projektorja ne znamo več predstavljati.

InFocus
Work Big IN34

DLP

Projektorji namenjeni za zabavo in hišni kino

Privoščite si noro zabavo z projektorji za hišni kino. Na velikem platnu si z partnerjem oglejte romantični film, z otroci igrajte priljubljene video igrice ali pa prijateljem pokažite slike iz počitnic. Naredite si svoj kino domal

InFocus
Play Big

dvi digital visual interface · HDMI · EISA · DLP

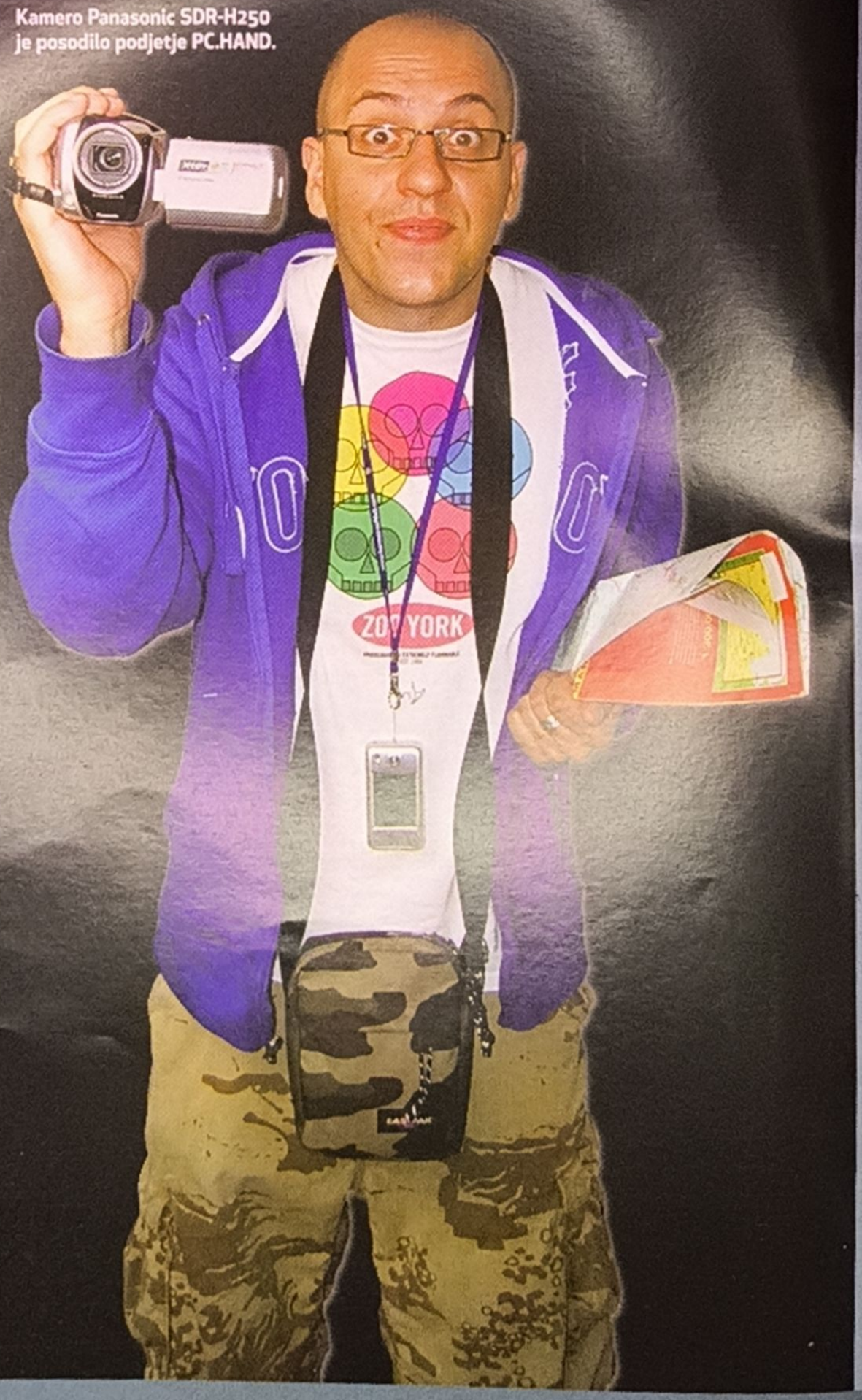
Dobitnik prestižne nagrade EISA

www.centerprojekcije.si **tel: 01 563 60 62**

InFocus · TAXAN · projectiondesign · Optoma · NEC · SANYO · TOSHIBA · HITACHI · CASIO

Kolumna 6. Pack Čukurja

Turistek



Kamero Panasonic SDR-H250 je posodilo podjetje PC.HAND.

Hej! Tik preden sem za par dni odšel na kratek oddih v tujino, sem na test dobil kamero Panasonic. D best, bom pa mal posnel moj obisk v Londonu. Yeah, right!

Vse sem si lepo spakiral, tik pred odhodom pa sem si premislil. Ma, ne vem, če se mi da po mestu hodit s kamero v roki. Pa sej ne, da me moti, ker je res super mala, ampak že fotoaparata se mi ne da kaj preveč uporabljat. On-off, iz žepa in nazaj v žep, siiiiiiir, mal bol desno pejt... bla, bla... Za snemanje in fotografiranje si moraš vzeti čas. In na izletu ali počitnicah js nimam časa za to! Enostavno si v roke raje obesim polne vrečke šopinga ali pa kakšno pivce in sendvič! Se mi zdi, da bi kamero kje pozabil, ali pa celo "podaril" kakšnemu uličnemu lopovu.

Najbolj me je pri njej presenetilo to, da nima kasete, temveč le disk, ki ima 30 giga prostora. Pa se poslavljajo še zadnji zapisi na trak! Tudi oblika kamer se počasi poslavlja! Zelo je lična, mala in skoraj nič ne spominja na stare klasične kamere, bolj podobna je digitalnemu fotoaparatu. To je tudi glavni razlog, da je nisem vzel s sabo na oddih. Če imam že digitalca, ki tudi uredu posname kakšen utrinek, kaj mi bo še kamera? V bistvu je ta zadeva bolj primerna za tiste, ki te posnetke res uporabijo. Za kakšen domači porno izdelek, na primer. Tukaj je zelo uporaben zaslon, ki je velik in vrtljiv, tako da dobro vidiš, kaj snemaš, oziroma kako se snemaš. Dandanes, se s takšno kamerco in dobrim programom da posneti zelo dober filmček, glasbeni spot... Js te zadeve prepustim profesionalcem. Se mi zdi, da je kvaliteta glasbe in videospotov padla prav zaradi tega, ker vse dela ena oseba oziroma band posname plato in spot sam sebi! Vsi imajo doma studio, kamere...

Tudi Bobi Digital ima vse te stvari doma! In ostanejo doma, ker nočem hoditi po svetu kot kakšen Japonček, ki snema znamenitosti s svojo kamero in s kamero od treh svojih best frendov. Njim tako sploh ni treba potovati na iste destinacije, ker imajo itak že vse posneto.

No, to je odgovor za vse tiste, ki ste se spraševali, zakaj ima ta rasa toliko tehnike obešene okoli vratu. Bobi Digital ima okol vratu le verižice, fotoaparat in kamero pa v žepu in torbi. A shit, torbo sem pozabu doma!

Ajd

UBISOFT eXCLUSIVE

9,99 €

16,65 €

16,65 €

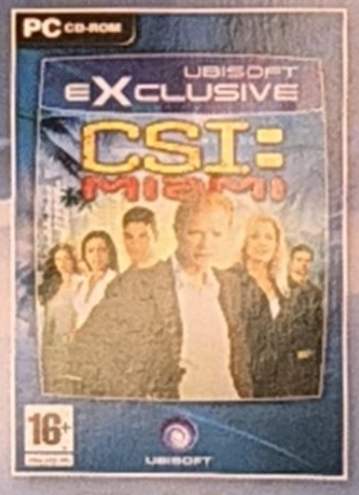
16,65 €

15,99 €

15,99 €

15,99 €

15,99 €



15,99 €

15,99 €

15,99 €

15,99 €

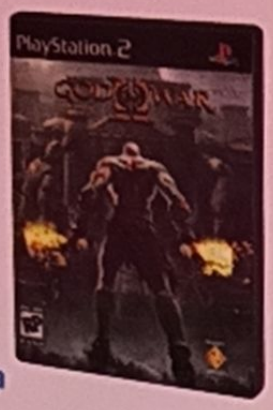
15,99 €

15,99 €

15,99 €

VideoToP
Media * Multimedia
www.videotop.si

PlayStation 2



Playstation 2 igra
God of War 2

59,99 € 14.376 SIT

PlayStation 2

Double pack za Playstation 2
Igralni plošček Dual Shock in pomnilniška kartica 8 MB za igralno konzolo Playstation 2.

39,99 € 9.583 SIT

8 MB

PLAYSTATION 3

Playstation 3 igra
Mobile Suit: Gundam Crossfire

59,99 € 14.376 SIT

PlayStation 2

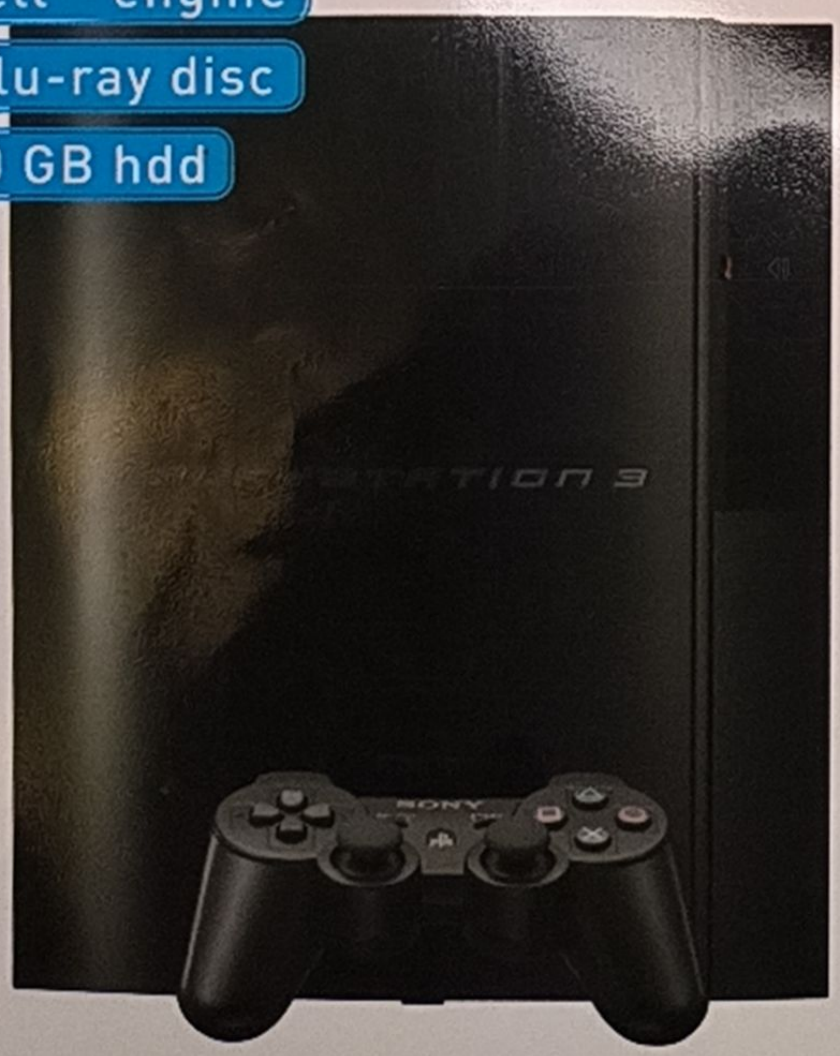
Prenosna igralna konzola
Sony PSP Value Pack
333 MHz procesor, 11 cm TFT LCD zaslon, vgrajeni stereo zvočniki. Predvaja: MP3/ATRAC3 plus/WAV/ MPEG4 formate. Wi-Fi 802.11b, USB 2.0, Ir-DA, UMD predvajalnik. 32 MB Memory Stick Pro Duo pomnilniška kartica.

199,90 € 47.904 SIT

32 MB

PLAYSTATION 3

Cell™ engine
Blu-ray disc
60 GB hdd



Igralna konzola
Sony Playstation 3
Trdi disk: 60 GB. Predvaja Blu-Ray, DVD in CD medije, reža za pomnilniške kartice (MS/SD/ CF). Vgrajena mrežna kartica in brezžična mrežna povezava WiFi. Bluetooth 2.0, 4x USB 2.0 vhod. HDMI, AV in optični izhod.

599,00 € 143.544 SIT

BIG BANG

VEDNO NEKAJ NOVEGA

WWW.BIGBANG.SI

Bofex d.o.o. - skupina Merkur, Ljubljana. Ponudba velja od 1. 6. 2007 do prodaje zalog. Vse cene so v € in vsebujejo DDV. Tiskarske napake niso izključene. Cene v SIT so preračunane po tečaju zamenjave 1€ = 239,64 SIT.